2003/5. május Ára: 1792 Ft





MULTI PLAY!

DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

+16 oldalas melléklettel

XENOSAGA
DER WILLE ZUR MACHT

Egykori Squaresoftos fickók grandiózus kísérlete, hogy megmutassák az igazi Mesternek, hogyan is kell RPG-t csinálni

SYBERIA

Régi idők focija. Illetve kalandjátéka. Egy igazi gyöngyszem, abban a stílusban, amit a gonosz kiadók kiküldtek a divatból

ZONE OF ENDERS 2ECOND RUNNER

A Konaminál robotoló jó munkásemberek révén megérkezett a Mars-lakók második inváziója

TENCHU WRATH OF HEAVEN

Metal Gear Solid nindzsákkal és egy lelkes csontkováccsal. Meg egy icipicivel több lenyisszantott fejjel és eltört csonttal

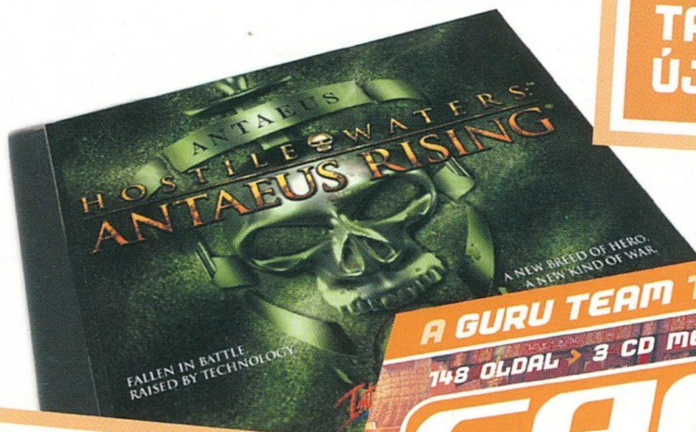
SPLINTER CELL • CLOCK TOWER 3 • TAO FENG • MOTO GP 3 • AERO ELITE COMBAT ACADEMY

JÁTÉKOSOKTÓL JÁTÉKOSOKNAK

GAMER MAGAZIN

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

MOCSY, LILY, BRAZIL, SASA, SHOEBARON, CHRIS, LAZA, STÖKI, HANCU, PPÉTER, GREG5 OLDMAN, BIRD, LAA-YOSH, NYÚL...



HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

TELJES JÁTÉKKAL!

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

A GURU TEAM

148 OLDAL › 3 CD MELLÉKLET › TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

04 TELJES JÁTÉK HOSTILE WATERS ANTAEUS RISING

[előzetesek]

ENTER THE MATRIX

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

[ismertetők]

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

FREELANCER › MASTER OF ORION 3

[hardver]

GAMEBOY ADVANCE SP

HOGYAN MŰKÖDIK A MEMÓRIA?

NOKIA 5100 › PHILIPS JACKRABBIT CD-RW/DVD › NOMAD JUKEBOX ZEN

SPLINTER CELL VÉGIGJÁTSZÁS

C&C: GENERALS VÉGIGJÁTSZÁS



2003/04

IPMA

A GURU TEAM VELED VAN!

MINDEN HÓNAP UTOLSÓ PÉNTEKÉTŐL

NAGY HELLÓ MEGINT!



Na, míg nem figyelünk oda, kezd szépen kitavaszodni. Rügyeznek a fák, csivitelnek a madarak, virul a szerelem – és talán már a vitéz amerikai hordák is felszabadították Irakot. (Illetve a krátert, ami a helyén maradt.) A CNN nézettségi adatai az egekbe szöktek, értékes tapasztalatokat szerezve sikerült megszabadulni az utolsó Öböl-háború óta elavult haditechnikától, és a játékkiadók is már nyilván vadul morfondírozhatnak azon, hogy hogyan építsék be karácsonyi megjelenéssel esedékes kínálatukba az epikus nevű Iraqi Freedom hadműveletet. Kell a morális példa az ifjúságnak, mert van még vagy 300 millió darab arab arrafelé, akiknek rendszeres szokásuk, hogy megvadulnak, ha egy idióta a fejére csavar egy asztalterítőt, és meglengeti előttük a Koránt. A háborús játékok témája így tehát még jónéhány évig biztosítva van – szóval „business as usual".

A tavasz további csalhatatlan előjele, hogy a gyanútlan ember szembesül az ún. „áprilisi tréfa" idétlen intézményével. Fingópárna, vizespohár a félig nyitott ajtód tetején, kilónyi feketeborssal dúsított vizes oldatban előkezelt, majd újraszárított klotyópapír mindkét nem elmélkedő szekciójába. (Utóbbit melegen ajánljuk munkahelyi, netán iskolai kipróbálásra – általános nosztalgiahullám, az egész ház egy álló napon át twistel.) Mindenesetre a leghülyébb áprilisi tréfát nyilván nekünk sikerült elkövetni, amiről nyilván már értesültél, midőn az újságárus az eddig megszokottnál némileg több rénes forintot követelt tőled. A dolog annak következménye, hogy egy kicsit átszerveztük a DVD-t, aszerint, ahogy sokan kértétek. A cheatek és a végigjátszások így visszakerültek nyomtatott formába (az előbbiek eddig is csak szükségmegoldásként voltak a DVD-n, az utóbbiak pedig tényleg túl sok helyet foglaltak a korongon). A kiadónk nem zárkózott el az ilyen jellegű törekvéseinktől, de felhívta a figyelmünket, hogy – mint mindennek az életben – ára is van. (Viszont ąnnyit elértünk, hogy az előfizetés maradt annyi, amennyi volt, kábé 1050 sztotyinka hónapra lebontva. Cserébe megígértük, hogy ritkán ékítjük fejünket abrosszal, és a jövőben is többet csevegünk az E3-ról, mint bizonyos Mohamed viselt dolgairól.) Jó, tudjuk: anyánkat – mindenesetre igyekszünk a továbbiakban is olyan lapot elkövetni, hogy ez a plusz három villamosjegynyi összeg olyan legyen, mint a Real-Manchester szünetében a Bádog Ászok-reklám (idegesít, de elviseled, mert kíváncsi vagy a folytatásra).

A hónap végén megyünk megint moziba. Szereztünk az Intercomtól egy csokor jegyet az X-Men-film második részének bemutató előtti sajtóvetítésére. (Előzetes pár oldallal később, trailer a DVD-n.) Akinek van kedve velünk megnézni a dolgot 2003. április 30-án este hattól a Duna Plazaban, az csörrentse meg a telefonunkat (350-8179) április 22-én (kedden) dél és kettő óra között, másnap pedig jöhet a jegyéert Timihez, amiért cserébe mindössze ezt az újságot kell meglobogtatnia előtte. Jegyből van 45 darab, de mindegyik két személyre szól, így magaddal hozhatod kedvesedet, barátodat – netán ellenségedet, már amennyiben vele szoktál moziba járni.

A mozizás előtti szombaton lesz megint egy szolid kis játéknapunk a MOM Parkban. Valahol hátrébb, a 79. oldal környékén megtalálod a programtervezetet. Ha minden kötél szakad, akkor először is ráhívjuk a Kötélgyárra a Fogyasztóvédelmi Felügyeletet, utána pedig esetleg meg lehet szállni egy időre az egyik mozit, és a versenyek döntőit küldhetjük a mozivásznon. Szerintünk korrekt lesz.

Multiplay!-team

ALTERNATÍV TERJESZTŐINK:

Players Club
Budapest, VII. Teréz krt.

CD Galaxis
Budapest, VII. Dohány u.

Game World
Budapest, IV. Munkásotthon u.

Konzol Stúdió
Budapest, IX. Bp, Kinizsi u.

Ric Game
Budapest, 1082 Bp, Harminckettesek tere

Game Station
Budapest, XIV. Ond vezér út

Game City
Budapest, XIII. Gömb u.

Dreamland
Budapest, VI. Hunyadi tér

Konzolium
Budapest, VI. Rózsa u.

Konzolshop
Budapest, XIII. Béke út 21-29.

Netropolis Internet KVzó
Budapest, VII. Andrássy út - Nagymező u. sarok



Hírek

Trailer

Final Fantasy X-2 (PS2)
Onimusha 3 (PS2)
Soul calibur II (PS2, Xbox, GC)
Silent Hill 3 (PS2)
SW: Knights of the Old Republic (Xbox)
Tao Feng: Fist of the Lotus (Xbox)
Enter the Matrix (PS2, Xbox, GC)
Amped 2 (Xbox)
The Great Escape (PS2, Xbox, GC)
Futurama (PS2, Xbox, GC)
Gunfighter 2 Revenge of Jesse James (PS2)
P.N.03 (GC)

Teszt

Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
Clock Tower (PS2)
Syberia (PS2)
Saláta#1 (PS2, Xbox)
Saláta#2 (PS2, Xbox)
Game Boy Egyveleg (GBA)

Extra

Animatrix: The Second Renessaince
X-Men 2 mozi trailer
Chaos Legion
Dark Cloud 2
PS2 Peace
Tenchu: Wrath of Heaven

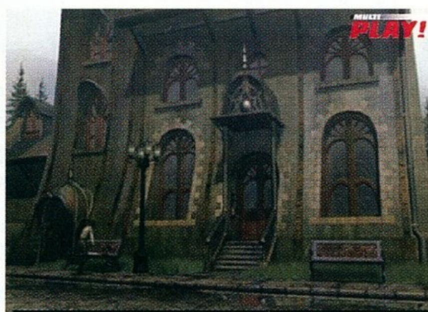




TENCHU teszt



ONIMUSHA 3 trailer



SYBERIA teszt



ANIMATRIX

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatíbilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!)
A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
– Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!



DVD Melléklet

Tartalom 2003. május





TENCHU 32



ZOE: 2ND RUNNER 38



.HACK 52





XENOSAGA 44





Hírek



6 .... X-men 2 mozielőzetes
8 .... Hírek
16 .... Megjelenések
18 .... Toplisták
20 .... Retro napok
22 .... Anime-játszótér

Előzetesek



24 .... Soul Calibur 2 (PS2, Xbox, GC)
26 .... Silent Hill 3 (PS2)
28 .... Unity (GC)
29 .... The Great Escape (PS2, Xbox, GC)
30 .... Futurama (PS2, Xbox, GC)
31 .... Project Number 03 (GC)

Tesztek



32 .... Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
38 .... ZoE: The 2nd Runner (PS2)
44 .... Xenosaga Episode I (PS2)
48 .... Syberia (PS2)
52 .... .hack/infection (PS2)
56 .... Pacific Theatre of Operations IV (PS2)
60 .... Clock Tower 3 (PS2)
62 .... Tom Clancy's Splinter Cell (PS2)
64 .... Moto GP 3 (PS2)
66 .... Tao Feng: Fist of the Lotus (Xbox)
68 .... Lotus Challenge (Xbox)
70 .... King of Route 66 (PS2)
72 Murakumo: Renegade Mech Pursuit (Xbox)
74 .... Aero Elite Combat Academy (PS2)
76 .... Gunfighter 2 (PS2)
77 .... Everblue 2 (PS2)
78 .... Rally Championship (GC)
80 .... Tom & Jerry: War of the Whiskers (PS2)
82 .... Piglet's Big Game (PS2)
83 .... Mobile Light Force 2 (PS2)
84 .... UFC Tapout 2 (Xbox
85 .... Rollercoaster Tycoon (Xbox)
86 .... WWE Crush Hour (PS2)
87 .... Downtown Run (PS2)
88 .... Raging Blades (PS2)
89 .... Spongebob Squarepants (PS2)
90 .... Batman: Dark Tomorrow (Xbox)
91 .... Ace Lighting (PS2)

92 .... Game Boy Kuckó
97 .... MultiPLAY! DVD borító
98 .... Reset

X-MEN 2

Képregényhősök, akciófilm, különleges számítógépes effektusok. Ennyivel röviden már jellemezhetnénk is az X-Men-filmeket. De ez igencsak felületes hozzáállás volna.

Pedig a felületes, beskatulyázó hozzáállás jellemző, hiszen az X-Men nem az a kimondott művészfilm, sőt kimondhatjuk: a képregény a legtöbb felnőtt szemében – akármilyen jól is mulattak annakidején például Pif és Herkules, netán Bobo kalandjain – kifejezetten gyerekes. Kevin Smith ugyan kicsit javított a közmegítélésen, de M. Night „a Hatodik érzék óta semmi jó nem jut az eszembe" Shyamalan újfent csökkentette a füzetecske társadalmi rangját.

Való igaz: a hatvanas-hetvenes évek képregényei kissé sablonosak voltak. A gonosz ármánykodott egy sort, a hős megakadályozta az ördögi tervet, elkerülte a járulékos veszteségeket, majd belesétált/úszott/repült a naplementébe.

Stan Lee (a képregényipar Hideo Kojimája – ha muszáj címkézgetni) ebbe az állóvízbe ejtett bele egy Sziklás-hegységnyi kövecskét a Pókemberrel. Peter Parker már összetett személyiség, sőt ember. Van magánélete (legalábbis próbálkozik vele), vannak félelmei, problémái, kétségei, és legtöbbször – mint legtöbbünknek – iszonyatos pechje. Peter sorra veszti el szeretteit pókembersége miatt, ráadásul olyan lapnál dolgozik fotóriporterként, melynek főnöke gyűlöli Pókembert.

Ezt a kissé perverz és „tudathasító" életérzést nagyította fel Lee az X-Men létrehozásakor. Egy csapat szuperlény olyan világ megmentéséért kockáztatja életét újra és újra, amely képtelen befogadni, sőt különböző idő- és létsíkokban megpróbálja kiirtani őket.

Az X-Men tulajdonképpen a rasszizmusról, a kirekesztettségről és az elfogadásról, illetve annak hiányáról szól. Egy olyan világban, ahol az általunk ismert rasszizmus, a fajtabéli megkülönböztetés szinte teljesen eltűnt, mivel egy nagy új „közös ellenséget" lehetett találni végre valóban faji alapon – hát persze, hogy a mutánsokat. A világ őrültségének példája, hogy eközben a hivatásos szuperhősöket sokszor sztárkultusz övezi (Fantasztikus négyes, valamint Amerika kapitány és csapata). Egy egyszerű akció-képregénytől teljesen szokatlan módon itt hosszú órákon keresztül lehetne vitatkozni arról, hogy mi különbözteti meg a két csoportot az emberek szemében, és főleg kinek meddig terjednek a szabadságjogai egy hasonló helyzetben. Nem árt elgondolkodni ezen manapság, amikor az USA (úgyis, mint szabadok földje) és több európai ország vezetése a terrortól való félelemre hivatkozva egyre keményebb rendelkezéseket és törvényeket kíván bevezetni, lassan háttérbe szorítva az emberi jogokat.

Persze nem kell feltétlenül átgondolni a kérdéskört, csak nem árt tudni, akármilyen hollywoodi akcióorientált feldolgozásban is látjuk viszont az X-Ment, az többről szól, mint hogy Superman fenségesen röpköd a békéért és igazságért, Pókman pedig fel alá pattog, mint egy álarcos, belőtt Yoda – csak észre kell venni.



A szakma dicsérete...

Bár nem szép dolog belekötni abba, aki éppen egy általam igencsak várt film premier előtti vetítésére invitál, de némi bírálat is illeti a hazai forgalmazót. Annyi fórum, annyi felháborodott hozzászólás ellenére továbbra is kitartanak a hibásan fordított nevek mellett – amelyek sem az eredeti értelmet, sem a Magyarországon már használt jelentést (amely egyébként ugyanaz, mint az angolban) nem tükrözik. Így Rozsomák rajongótábora kaparhatja majd a multiplex falait.

De hollywoodi tervek ide vagy oda, ismét mi leszünk a legjobban informáltak (kis ideig), hiszen a hazai mozik egy teljes nappal a világszerte meghirdetett időpont előtt, május elsején kezdik vetíteni a filmet.

Egy kicsit a filmről is

Elsősorban szórakoztatásra hivatott a film. Az első rész – ahogy az illik – félig-meddig happy-enddel ért véget. Rengeteg ember menekült meg, akik hamarosan elfeledkeznek erről. A mutánsok megítélése semmit sem javult, sőt inkább romlott, a fő mutánsellenes Robert Kelly (Bruce Davison) szenátor pedig bár meghalt, az ebből adódó – vég-





zetessé fajuló – politikai bonyodalmak elkerülése érdekében Mystique (Rebecca Romijn-Stamos) magára vállalja a szerepét időről időre.

Közben Xavier professzor (Patrick Stewart) birtokán folyik az ifjú mutánsok (Aaron Stanford, Shawn Ashmore) képzése és az újabb, különleges képességű fiatalok felkutatása, még mielőtt azok véletlenül – vagy Mystique csapatának hatására – a sötét oldalra sodródnának. Vadóc (Anna Paquin) tanulja az önkontrollt, Logan (Hugh Jackman) kísértésbe viszi Jean Greyt (Famke Janssen). Ororo (Halle Berry) szép, Küklopsz (James Marsden) pedig sótlan fazon, de akkor is a csapatban a helye.

Nagyjából itt kezdődik a második rész története, amelyről egyelőre nem sokat tudni a hivatalos közleményen – no meg egy-két „ál-bennfentes" információn – kívül.

Az ismeretlen – ám valószínűleg különleges képességekkel felvértezett – elkövető (ha minden igaz, Kelly Hu) szörnyű terrortámadást hajt végre. Ez persze újabb lehetőséget nyit a mutánsellenes hangulatot meglovagoló politikusok előtt arra, hogy népszerűsítsék magukat, mások kárára. És mivel nyilvánvaló, hogy az elkövetés időpontjában minden normális vagy szuperbűnöző éppen szabadságát töltötte, sikerrel uszítják a tömeget.

A leghangosabb mutánsellenes William Stryker (Brian Cox) katonatiszt, aki korábban mutánsokon kísérletezett (ennek Logan múltjához vélhetően lesz némi köze). Embereivel elfoglalja az iskolát, és offenzívát indít a professzor tanítványai ellen. A mutánsok a legváratlanabb helyről kapnak segítséget a bajban – melynek PR-értéke igencsak vitatható. Magneto (Ian McKellen) elszökik műanyag börtönéből és szövetséget ajánl Xavier professzornak. Elég egy szikra, és kirobban az első háború mutánsok és emberek – vagy a két csapat tagjai – között.

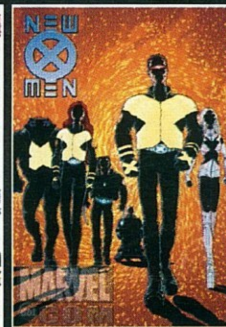
Mindez kiegészül a jól kitalált régi és új karakterekkel, rengeteg számítógépes látványelemmel, pörgős zenével és némi mondanivalóval.

Néhányan sérelmezték, hogy az első részben az eredeti történettől erősen eltértek. Való igaz, nem könnyű az írók és a rendező (Brian Singer) dolga, csak az eredeti X-Men füzet úgy a 470. rész környékén járhat, nem beszélve a rengeteg kiegészítő képregénycsaládról. Egy képregény megfilmesítése nem könnyű feladat (elég szegény Spawnra, vagy Pókemberre gondolni), el kell térni az eredeti történetek ritmusától. De így legalább a veteránok is jól szórakozhatnak a filmen, mert ugyan ismerős lesz egy-két húzás, de nem tudnak mindent előre. További szívderítő tény, hogy az előzetesekben Árnyék (Alan Cumming) mellett feltűnik néhány képkockán Kitty Pride (Katie Stuart), sőt Kolosszus (Daniel Cudmore) is, így lassan összeáll az a csapat, amelyet a képregény magyar rajongói is megismerhettek – de reméljük Vihar nem punk frizurával kezdi a harmadik, vélhetően befejező részt.

SZUPERLÉNYEK ÉS MUTÁNSOK

A Marvel univerzumában a mutánsok és a szuperképességű emberek általában külön kategóriát alkotnak. A lények nagyjából hasonló arányban térnek jó, illetve rossz útra (egyesek a remeteéletet választják), de képességeik eredete eltér. A szuperlények rendes, tisztességes balesetben vagy kísérletek eredményeként kapnak emberfeletti hatalmat, míg a mutánsok különleges képességükkel együtt születnek, ami csak pubertás korban aktivizálódik. A mutánsellenes érzelmek éppen erre a genetikai változásra vezethetők vissza, mert ebből arra lehet következtetni, hogy a mutánsok evolúció-a előrehaladottabb. Vagyis a mutánsok fejlettebbek a Homo Sapiensnél – ezt pedig az emberi önérzet nehezen viseli.
Stan Lee sötét humorára – ha ilyen helyzetben a humor egyáltalán elfogadható kifejezés – jellemző, hogy a mutánsellenes fellángolások és a későbbi népirtás során a fanatizált tömegek nem tesznek különbséget szuperlények és mutánsok között. Így a magyar képregény-olvasóközönség is szembesülhetett már a Pókember sorsával egy alternatív jövőben.











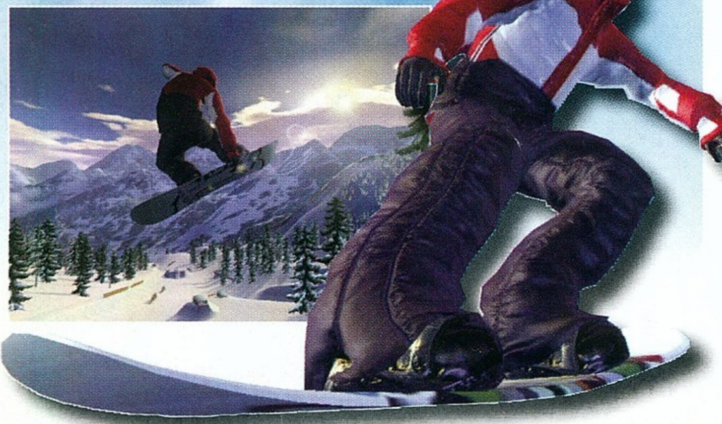
HÍREK

ÚJDONSÁGOK · MEGJELENÉSEK · TOPLISTÁK

AMPED2

Kiadó/Fejlesztő: Microsoft
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

Kedvenc xboxos snowboardos játékunknak az ígéretek szerint még idén megérkezik a folytatása, kibővített egyjátékos-, és ígéretes lehetőségekkel kecsegtető online játékmódokkal. Kapunk új lejtőket, síparkokat dögivel, melyek között lesznek igaziak (többek között svájci és osztrák hegyoldalak másai), és kitaláltak is. Ezúttal sokkal eltérőbb kihívásokkal szembesülünk, de a cél persze most is az, hogy a szponzorok ellássanak minket felszereléssel, divatos ruházattal, és hogy felkerüljünk a deszkás magazinok címlapjaira. Ehhez ismét az újságírók előtt kell illegetnünk magunkat – lesz, aki fotót készít rólunk, és lesz, aki videóra veszi előadásunkat. Ami az Xbox Live-támogatást illeti, megpróbálják kihasználni annak legtöbb lehetőségét, tehát nem csak maximum nyolcfős online versenyekben vehetünk részt, hanem világranglisták is lesznek, de akár legjobb csúszásaink visszajátszásait is elérhetővé tehetjük a többiek számára. Ezenfelül rengeteg letölthető dolgot ígérnek, köztük új pályákat, deszkákat, ruhákat, sőt még zenéket is (pedig ezekből amúgy sem lesz hiány: a DVD-n 300-nál is több szám kap helyet). Az irányítást az ígéretek szerint teljesen átalakítják (ez jó hír), de a realizmusból nem akarnak engedni – ami szintén nem baj, hiszen eddig is ezért szerettük.



SYBERIA2

Kiadó: Vivendi Universal **Fejlesztő:** Microids Canada
Megjelenés: 2003. november (PAL)



Kicsit furcsa úgy hírt adni egy játék második részéről, hogy az első szinte még ki sem hűlt, most mégis ez a helyzet, hiszen a Syberia első epizódja éppen most jelent meg PS2-re és Xboxra (PC-n már tavaly megjelent). Ez a sokszorosan díjnyertes kalandjáték (és itt a kaland tényleg kaland; nincsenek akciórészek, ugrálás vagy fegyverek) egy fiatal lány, Kate Walker történetét meséli el, aki Amerikából érkezik egy kisvárosba, és belekeveredik egy misztikus históriába. Az új rész – ami pont ott kezdődik, ahol az első véget ért – négy új helyszínre visz el minket, és véget ér a sztori is, mégpedig a címadó helyszínen, Szibériában. Noha ezúttal is a helyiekkel való beszélgetésen és a tárgyak használatával megoldható fejtörőkön lesz a hangsúly, pár változás azért akad. Egyrészt a grafika lesz még szebb: az előre renderelt hátterek ugyan maradnak, de immár új effektusokkal (valós árnyékok, színes fények, hóesés) gazdagodva jelennek meg. Másrészt 25 új szereplőt kapunk, habár néhány fontos korábbi szereplő is feltűnik. A konzolváltozatok elkészítése egy kísérlet: ha jól fogynak ezek a verziók, akkor további "tiszta" kalandjátékokat is kiadnak ezekre a platformokra, úgyhogy aki szereti ezt a stílust, az spájzoljon be több példányt is a programból.

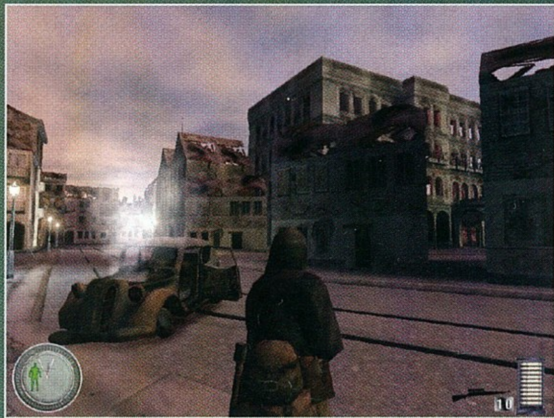




SNIPER ELITE

Kiadó: Wanadoo **Fejlesztő:** Rebellion
Megjelenés: 2003. november (PAL)

Sokféle FPS-t láttunk már az utóbbi időben, de a – többek között a Dredd vs Death-en is dolgozó – Rebellion új játéka igazi unikumnak látszik. No nem azért, mert a második világháború idején játszódik (1945 tavaszán, hogy egész pontosan behatároljuk az időpontot, amikor a németek már csak Berlint uralják), hanem azért, mert egy mesterlövészt kell irányítanunk. Az OSS (a CIA elődszervezete) tagjaként az orosz-német fronton kell végrehajtanunk küldetéseinket, a legtöbb FPS-től eltérően nem mindenkit lemészárolva, hanem lehetőség szerint messziről, észrevétlenül. Egy pisztolyt leszámítva mindössze egy mesterlövészpuskával leszünk felfegyverkezve, így kell például náci katonai vezetőket kiiktatnunk, vagy éppen futárokat leszednünk. Fontos lesz az őrjáratok útjának kifigyelése, a kellő időpont megválasztása, és persze egy menekülési útvonal kidolgozása. Mindehhez realisztikusan viselkedő ellenfeleket ígérnek, akik támadás esetén azonnal lekushadnak, majd elkezdenek látcsővel keresni minket, és ha ránk bukkannak, akkor fedezéktől-fedezékig osonva próbálnak elérni hozzánk. Xboxon online is játszhatunk, akár egymás ellen, akár külön erre kidolgozott küldetéseket kooperatív módon.



SMASH CARS

Kiadó: Metro 3D **Fejlesztő:** Creat Studio
Megjelenés: 2003. június (PAL)



Az utóbbi időben a kart-játékok valahogy elmaradtak (a PS-korszak végén szinte minden hónapra jutott pár egy-két ilyen versenyjáték), de most úgy néz ki, hogy a stílus feltámadóban van – érkezik az új Crash Cart és az E3-on már a Mario Kart is bemutatkozik. A Smash Carsban valódi helyszíneken kell majd kergetőznünk, és a különböző járókelők (ideértve mondjuk a kutyájával járőröző katonát vagy az itt-ott kapirgáló tyúkokat) jelentik a legfőbb akadályt. Összesen öt kocsi lesz kipróbálható – egyenként négy különböző festéssel (természetesen mindegyik eltérő tulajdonságokkal bír), és összesen 13 szint hét játékmódjában vethetjük be ezeket. A bajnokságban például a dobogós helyezésekkel új alkatrészeket is nyerhetünk, de lesz kétjátékos- valamint kaszkadőr-mód is. Utóbbi annak köszönhető, hogy külön gomb szolgál a turbózásra, valamint egy másik az ugrásra – ha pedig repülés közben szaltózunk vagy pörgünk, akkor pontokat kapunk. Sajnos az már most biztos, hogy online nem játszhatunk a Smash Cars-szal, ami azért jócskán megdobta volna az amúgy átlagosnak tűnő program vonzerejét.

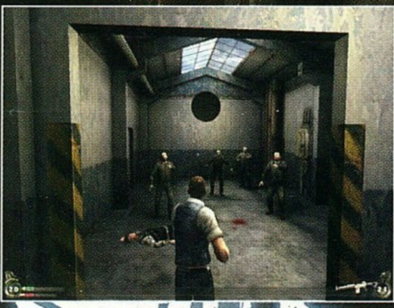


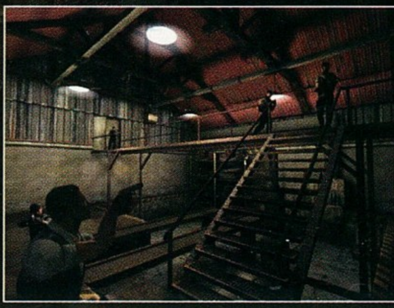
SHADE: WRATH OF ANGELS

Kiadó: Cenega **Fejlesztő:** Black Element
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



Manapság igen divatos dolog a műfajok keverése, és a még az Amigás időkben indult Black Element is ezt az utat választotta legújabb játékához: a Shade-et még a fejlesztők is úgy írják le, mint az Alone in the Dark és a Max Payne kereszteződését. Az előbbiből vették át a lovecrafti hangulatot és a fejtörőket, utóbbiból pedig az irányítást és az akciót (bullet time-os lassítás viszont nem lesz). Egy vatikáni ügynököt kell irányítanunk, akit a pápa egy csehországi városkába küldött, hogy kivizsgáljon egy állítólagos csodatételt. Amikor odaér a tetthelyre, minden papot vérbe fagyva talál (ami ugye nem egy különösebben nagy csoda), és innentől kezdve egyre nagyobb kalamajkába keveredik. Megjelenik a színen egy sajátos tervekkel (a szokásos világuralom, meg ilyesmik) bíró katonai vezető, egy ősi álomból ébredező isteni hatalommal bíró lény, és valamilyen úton-módon még a középkorba is átkerülünk. Ez nem jelenti fegyvereink hátrahagyását, így akár egy templomos kastélyt is feldúlhatunk géppisztolyokkal. A küzdelmeink során rengeteg fejtörőt kell megoldanunk, ráadásul ha hagyjuk magunkat meggyőzni, akkor akár a gonosz útjára is átcsábulhatunk – így az árnyékok létsíkján nem kell annyi agresszív lényre számítani, viszont a befejezés sem lesz az a kimondott happy end.





APRÓLÉK

■ Az egykori SquareSoft elnöke, Yoichi Wada bejelentette, hogy nem valószínű, hogy elkészítenék az FFX második beígért folytatását, az FFX-3-at. Azt is megemlítette, hogy ha az X-2 kiemelkedően sikeres lesz, akkor talán mégis elgondolkodnának a dolgon. Mivel a játékból tíz nap alatt a legyártott 1.8 millió példány 99.5%-a elfogyott, ezt talán vehetjük elrendezett dolognak is.

■ Az SCi szerezte meg Tarantino „Kutyaszorítóban" c. filmjének játékjogait. A program csak a jövő év végén érkezik, és bár azt közölték, hogy minden fontosabb szereplővel játszhatunk, nem igazán értjük, hogy ebből a filmből milyen játékot lehet készíteni.

■ Ennek a hírnek az inverzeként azt is bejelenthetjük, hogy a Fatal Frame-ből (PS2, Xbox) film készül, mégpedig a DreamWorksnél, Spielberg cégénél.

■ Bár információ még egy szál sincs róla, a fejlesztőktől kikerült pár kép a Fear Effect Infernoból. Ezekből megállapítható, hogy még mindig a két csintalan lány lesz a főhős, és hogy a grafika igen furcsa, cel-shaded jellegű lesz.



■ A Fox Interactive átadta a Buffy the Vampire Slayer játékjogait a Vivendi Universalnak, akik rögtön ki is szivárogtatták, hogy az Xbox-játéknak már készül a folytatása, Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds címmel. A játék még nyáron megjelenik, az eddigi hírek szerint szintén csak Xboxra.

■ Az elmúlt hónapban több új Xbox Live-kompatibilis játékot jelentettek be. A Dead Men's Hand egy Unreal-motorral készülő, vadnyugati környezetben játszódó FPS lesz az Infogramestől. A Microsofttól pedig két játék is érkezik, a Links 2004 egy golfjáték, a RalliSport Challenge 2 pedig természetesen a népszerű raliljáték folytatása, 16-szereplős online viadalokkal.

■ Az utóbbi hónapokban már több Wanadoo-játékról adtunk hírt, de a francia cégnek még van pár cím a tarsolyában; íme néhány olyan játék, amiről további részleteket majd az E3-on árulnak el: Street Racer (PS2), Behind Enemy Lines (PS2, Xbox), Iron Storm (PS2), US Open - Roland Garros 2003 (PS2, Xbox).

■ Az Electronic Arts után az Eidos is közölte, hogy a közeljövőben nem adnak ki Xbox Live-kompatibilis játékokat, mert nem értenek egyet a Microsoft üzletpolitikájával (mely szerint utóbbié a hálózat feletti teljes kontroll).

APRÓLÉK

■ A legnagyobb online-játékboltok kínálatában március 6-án feltűnt öt Vivendi Universal-program, ám ezeket másnapra már eltávolították a weboldalakról. Ez normál esetben annyit jelent, hogy csak kamu volt az egész, ám pár héttel később a VU a fentiek közül kettőt hivatalosan is bejelentett. Ezért aztán lehetséges, hogy a többi is igazi játék, csak még nem akarják őket felfedni. Mindenesetre itt van a lista (mindhárom program PS2-re és Xboxra lett ígérve, őszi megjelenéssel): Metal Arms: Glitch in the System, Lord of the Rings: Treasures of Isengard és Crash Bandicoot Nitro Cart.

■ A Midway is hasonlóképpen járt: hivatalos bejelentés ugyan nem született, de az online-boltokból már előrendelhető néhány őszi megjelenésük (mindhárom konzolra). Mivel ők nem vették a fáradtságot a címek eltüntetésére, így itt szinte biztosra vehető, hogy ezek a programok tényleg fejlesztés alatt állnak. Íme az ő listájuk: ESPionage, Highway to Hell, NARC, NHL Hitz, The Suffering, SpyHunter 2, NBA Ballers.

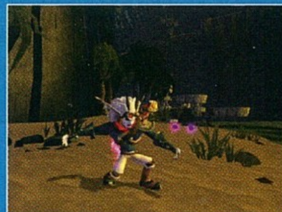
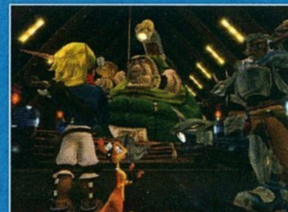
■ A változatosság kedvéért még néhány, nem hivatalosan bejelentett játék, ezúttal az Eidostól (egy üzleti tervből kiollózva). Az új Tomb Raider (PS2) és a Deus Ex 2 (Xbox) mellett a cég még három nagy durranásnak ígérkező játékon dolgozik: a Soul Reaver 3 és a Spanx PS2-re készül, míg az Italian Job mindhárom konzolra megjelenik az év végén.



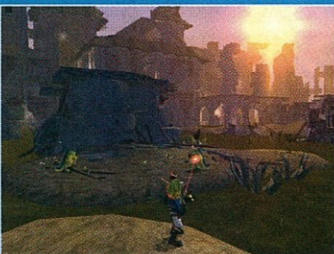
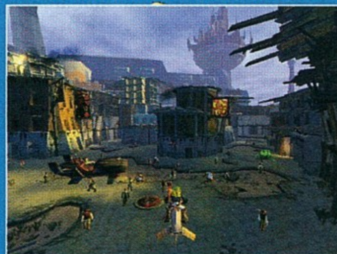
■ Még mindig nincs vége, ugyanis a Sega francia szárnyától kikerült az internetre egy megjelenési lista, tele finomságokkal (a Segánál nem kicsit pipultak be a dologtól).
Phantasy Star Online (Xbox) - május
Virtua Fighter 4 Evolution (PS2) - június
Otogi: Myth of Demons (Xbox) augusztus
Puyo Pop (PS2, GC, Xbox) - augusztus
Phantasy Star Online Card Battle (GC, Xbox) - október
Altered Beast (PS2) - október
Initial D (PS2) - október
Headhunter 2 (PS2, Xbox) október-november
Giant Egg (GC) - október-november
Sonic Hero (GC) - november
Sega Rally 3 (PS2) 2004 első negyedév
Mister Golf (PS2) - 2004 első negyedév
Management Soccer (PS2) 2004 első negyedév
A franciák legnagyobb játékokkal – is – foglalkozó kiállításán még egy Sega-programot jelentettek be, immár hivatalosan is: a SpikeOut X-Treme még idén kijön Xboxra, erőteljes Live támogatással.

JAK2

Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Naughty Dog
Megjelenés: 2003. vége (NTSC) PS2

A 2001-es év végén átélt eszelős PS2-es platformjáték-áradat egyik legjobbja mindenképpen a Jak & Daxter volt. Márciusban mutatta be a Sony a folytatást, aminek a neve ugyan leegyszerűsödött, de maga a játék rengeteget fejlődött. Félezer évvel a jövőben járunk (a srácok egy időkapun át jutottak ide – lásd az első rész befejező videóját), egy lepusztult, zsarnokság alatt sínylődő nagyvárosban. Jaket azonnal elfogják a diktátor, a Báró katonái, és különféle kísérletekbe kezdenek "segítségével". Két év telik el így, mire az ismét menyét-formában leledző Daxter kiszabadítja – innentől kezdve a fő célunk a Báró hátsójának szétrúgása, majd a visszatérés a mi időnkbe. Ugyan alapjában a Jak 2 is egy platformjáték, de a Ratchet & Clank mintájára itt is szerezhetünk lőfegyvereket, és azzal irthatjuk a népet. Talán a GTA 3 áldásos hatása, hogy a városban közlekedő repülő autók bármelyikét elköthetjük, és akár a zsarukkal is összetűzésbe keveredhetünk. A játék hangulata sokkal komorabb, sötétebb lett, Jak elméje például kicsit megbomlott a kétévi szenvedés alatt, ezért rendkívül vérszomjassá vált. Néha annyira elönti a düh – meg a sötét eco nevű energia –, hogy átváltozik egy tomboló, energiával gyilkoló monstrummá, és így képes bárkivel elbánni. Csak címszavakban a további fejlesztések: kevesebb tárgy-gyűjtögetés, megkétszerezett játékidő, és a fejlesztők állítása szerint négyszer olyan részletes grafika. Ja, és néhol Daxtert is irányíthatjuk!



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Kiadó: Vivendi **Fejlesztő:** Black Isle Studios
Megjelenés: 2003. vége (NTSC) PS2 Xbox

Az egyik legjobb nem-japán konzolos szerepjáték is megkapja a maga folytatását, ami nem is csoda, hiszen az eredeti nemrég átlépte az egymilliós példányszámot. Az új rész ugyanazzal a grafikus motorral készül, mint az előd, és nagyjából a játékmenet is megegyezik: karakterünket egy döntött kamerán keresztül irányíthatjuk különböző labirintusokban, barlangokban és más vészjósló helyeken, maga a harc pedig valós időben lesz lebonyolítva. Újdonság, hogy három helyett immár öt karakter közül választhatunk, és ezúttal jobban beavatkozhatunk fejlődésükbe, mint a két éve megjelent eredetiben. A játék ugyanis a harmadik kiadású D&D szabályait használja, minden velejárójával: például lesznek új kasztok, és persze rengeteg új képesség, varázslat. Az egyik legnagyobb fejlődést a használható tárgyak terén tudja felmutatni a program, ugyanis már nem csak azon cuccokra számíthatunk, amit a boltban tudunk venni, esetleg a legyőzött ellenfelek hullájáról akasztunk le, hanem egy speciális képesség segítségével mindenki megalkothatja álmai varázsfegyvereit. Ehhez persze meglehetősen ritka nyersanyagok is szükségesek, amelyek megszerzése akár külön küldetést is jelenthet. A történet négy fejezetre lesz osztva, ami összesen több mint 40 pályát jelent – ráadásul ebbe még nincsenek beleszámolva a rejtett helyszínek. Az ígéretek szerint a történet több helyen is elágazik, így egy végigjátszás alatt nem fogunk mindent látni. Az viszont kicsit kiábrándító, hogy még mindig legfeljebb ketten játszhatnak egyszerre – legalább Xboxon megoldhatták volna a négyjátékos-módot!

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Ubi Montreal
Megjelenés: 2003. november (PAL) PS2 GC Xbox

Ugyan pár éve Dreamcastre is megjelent már egy három dimenziós Prince of Persia, nagy sikereket nem ért el az 1989-es klasszikus folytatása. A Ubi Soft most összeállt annak készítőjével (igen, akkor egy ember is elég volt egy program elkészítéséhez), Jordan Mechnerrel, hogy a mai kor követelményeihez igazítsák, felújítsák a már majdnem 15 éves eredetit. A sztori persze megint a herceg és a Jaffar nevű nagyvezír közti ellentéten alapul: utóbbi ráveszi hősünket, hogy törje szét az Idő homokját tartalmazó homokórát. Ez persze hatalmas bajokat okoz (nem véletlen a pongyola megfogalmazás, a fejlesztők egyelőre nem akarják tisztázni, hogy pontosan milyen kalamajka történik – remélhetőleg nem valami időutazásos történet, ahol a perzsa herceg mondjuk Depardieu-vel irtja a démonokat Párizsban…), és innentől kezdve azon kell dolgoznunk, hogy összeszedjük a homokszemcséket. Nem leszünk egyedül, ugyanis szinte a játék legelején csatlakozik hozzánk egy szexi hölgyike is, akiről már most elárulták, hogy a saját pecsenyéjét sütögeti, és később vele is meg kell majd küzdenünk. Sajnos magát a herceget egyelőre nem mutatták be, csak néhány pályát, de már ezeken is látszik, hogy a Splinter Cell alkotói ezúttal sem elégszenek meg a fantasztikusnál gyengébb grafikával.



DESTRUCTION DERBY ARENAS

Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Studio 33
Megjelenés: ?

Egy európai Sony-rendezvényen mutatkozott be a Destruction Derby-széria legújabb része, mely a DD Raw alkotóinál készülget. Sajnos megjelenési időt még hozzávetőleg sem tudtak mondani, de valószínűleg nem járunk messze az igazságtól, ha az idei év őszére-végére tippelünk. A névben szereplő arénákat az interneten keresztül is megjárhatjuk – a bemutatón nyolcan küzdhettek egyszerre. Lesz olyan versenymód, ahol az nyer, aki elsőként ér célba, lesz, ahol bizonyos idő alatt kell minél több pontot gyűjtenünk (például a többiek vagy a környezet pusztításával, esetleg különféle pördülésekkel, ugratásokkal), és visszatér kedvencünk is, ahol a cél a többiek járgányainak megzúzása, mégpedig úgy, hogy az idő lejártakor mi maradjunk utoljára mozgásképes állapotban. A beszámolók szerint a kocsik ugyan sérülnek (mégpedig hat régióban), ám közel sem annyira, mint az előző részekben. (Erre azért volt szükség, hogy online is játszható sebességgel fusson a program.) Egyébként ezen a bemutatón megerősítették, hogy Európában PS2-n is kizárólag szélessávú interneteléréssel lehet majd online játszani, és ebből le is vonhatjuk a következtetést: az itteni hálózat nem lesz kompatibilis az amerikaival vagy a japánnal.



KAAN BARBARIAN'S BLADE

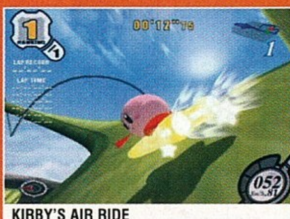
Kiadó: Dreamcatcher
Fejlesztő: Eko System
Megjelenés: 2003. június [PAL]

Akinek a Mark of Kri bejött, az kezdheti örömmel csapkodni a fenekét a földhöz, mert a francia illetőségű Eko System egy nagyon hasonló világban játszódó programot készítget. Itt egy Kaan nevű fiatal barbárt kell egy Tothum Siptet nevű varázsló ellen a harcba vezetni, miközben az ismeretlenségből előtörve a birodalom ünnepelt hősévé válunk. Összesen 17 pályát kell majd bejárnunk, melyeken 27 különféle ellenféllel találkozhatunk össze – csontvázak, varázslók, csontváz-varázslók és hasonló ismerős lényekkel mérhetjük össze fegyvereinket. Utóbbiakból összesen hatféle lesz, melyekkel 11 különféle speciális mozdulatot adhatunk elő (az alap támadásformák – például suhintás a karddal, vagy a kisbalta elhajítása – mellett persze). Arzenálunkhoz csatlakozik még ötféle pajzs, melyek mindegyike valamilyen új mozdulatot kölcsönöz hősünknek: magasabb vagy hosszabb ugrást, esetleg a lövedékek visszaverését a feladóhoz. Az egyes szinteken összegyűjthetünk egy-egy törzsi jelvényt is, és ha mindet megszereztük, akkor részt vehetünk egy arénaviadalon, a már legyőzött szörnyek, illetve főellenfelek ellen.

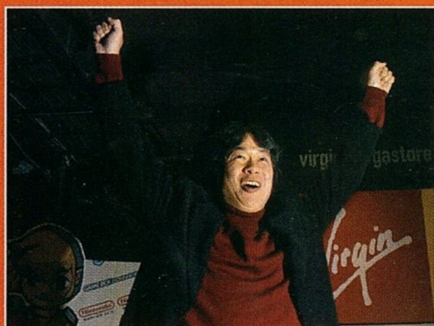


MIYAMOTO EURÓPÁBAN

Amikor Miyamoto úr nemrég Európában járt, hogy népszerűsítse a GameCube-ot és a GBA-t, a londoni sajtótájékoztatón elejtett pár új információt a Nintendo készülő játékairól. A fő hangsúly természetesen a Wind Wakeren volt, de az érdeklődőknek sikerült kiderítenie, hogy már folynak az előkészületei a következő Zeldának, és Marionak (utóbbi project egyelőre Mario 128 néven fut). Ismét elhangzott, hogy a japán cég pillanatnyilag nem lát fantáziát az online játékokban, sőt egy újságírói kérdésre válaszolva Miyamoto elmondta, hogy még az sem eldöntött, hogy egyáltalán a – szerintünk – pont erre kitalált Mario Kart fogja-e támogatni ezt a lehetőséget. Két teljesen új játékot is bemutattak, a Kirby's Air Ride eredetileg még N64-re készült, és természetesen a rózsaszín puffancsot kell benne irányítanunk. A bemutatott filmen Kirby egy légdeszkán száguldozott, és nem a rá jellemző, beszippantásos módszerrel, hanem egy nagy léccel rendezte le a rosszfiúkat. Ezt követte a Pikmin 2 első nyilvános bemutatója, ami nem okozott viharos ovációt a valamivel több, mint ezer (többen voltak a Virgin Megastore-ban Miyamoto miatt, mint az előző napi Britney Spears-dedikáláson!) jelenlevő körében, mert néhány tereptárgytól eltekintve ugyanúgy nézett ki, mint az eredeti. Később pár kocka erejéig megmutatták az új osztott képernyős játékmódot, ahol a játékosok együttműködve pusztítottak el nagy bogarakat. Mindkét játék még idén megjelenik angolul is, bár a helyszín ellenére az európai dátumról nem esett szó.


KIRBY'S AIR RIDE


PIKMIN 2



APRÓLÉK

- A Namco egy új belső fejlesztőcsapatot alakított ki szervezetén belül, amely ezentúl csak a Tales of...-játékokkal fog foglalkozni. A GC-re készülő Tales of Symphonia-t áprilisban mutatják be a nagyközönségnek.

- Szintén a Namco-hoz kapcsolódó hír, hogy felvételt hirdetnek programozók és designerek számára a Tekken 5 gárdájába. Mivel a Tekken 4-gyel lejárt a sorozat PS-exkluzivitása, van rá esély, hogy Hwoarangék más gépeken is feltűnnek.

- Nem áprilisi tréfa, hogy minden akadály elhárultával végleg egyesült a SquareSoft és az Enix, és ezentúl együtt dolgoznak a játékaikon. Már van közös logójuk is.

SQUARE ENIX™

- Az Xbox Live európai premierjét követő második héten jelentette be a Microsoft, hogy az előfizetők száma meghaladta a félmilliót, ami egy hónap alatt 43%-os emelkedést jelent. A Sony még februárban közölte, hogy áprilisban akarják elérni az egymilliós felhasználói kört a PS2 online szolgáltatása terén.

- A Konami játékot készít – PS2-re és GC-re – a Tini Ninja Teknőcökből. Megjelenés nálunk csak jövőre, de remélhetőleg az E3-on már megnézhetjük, hogy mire képesek Donatellóék.

- A februári számunkban bemutatott Sea Dogs 2, ez a kalózos RPG már sosem fog elkészülni – ezen a néven. A kiadó Bethesda ugyanis szerződést kötött a Disney-vel, és ennek eredményeként átnevezték a programot Pirates of the Caribbean-ra (ugyanezen a címen jön nyáron – Amerikában –Disney kosztümös filmje). Hogy ez még milyen változtatásokkal jár, azt nem tudni, de az már biztos, hogy Xbox mellett PS2-re is kijön a program.



- A Capcom bejelentette, hogy Catan című online táblás játékukat ingyen fogják terjeszteni boltokon és újságokon keresztül. Mielőtt mindenki teljes örömmámorba lovalná magát: ez egyelőre csak Japánra vonatkozik, és az első hónap után havidíjat kell fizetni a használatáért.

- A Sony online zászlóshajójának, a SOCOM-nak az eladásai átlépték az egymilliós határt.

APRÓLÉK

■ A Starbreeze már készíti az Enclave folytatását, mégpedig minden elképzelhető platformra, év végi megjelenéssel. Ezúttal nagy figyelmet fordítanak a többjátékos-módra is. Az Enclave 2 mellett készül egy Templar című, a középkorban játszódó akcióprogram is, szintén ugyanilyen platformokra.



■ A Microsoft bejelentette, hogy az ősszel megjelenő, Xbox Live-kompatibilis teniszjátékukban, a Top Spinben olyan sportolók is szerepelnek, majd, mint Martina Hingis, Michael Chang vagy Lleyton Hewitt.

■ A Bungie bejelentette, hogy a Halo 2 semmiképpen nem fog idén megjelenni, ehelyett 2004 első negyedéve a saját maguk által szabott határidő. Szívünk szakad...



■ Yu Suzuki egy interjúban megemlítette, hogy jelenleg kizárólag az Outrun játéktermi és Xbox-verziójával foglalatoskodik, és hogy az idei E3 egyik nagy szenzációjának szánja a jelenleg 50%-ban kész programot. Mint elmondta, nagy szerepe lesz az online játéknak, és hogy pár hónappal, esetleg fél évvel később megérkezik a játék többi verziója is. Szintén ő jelentette be, hogy készül a Shenmue 3 is, egyelőre szintén csak Xboxra.

■ A Sony szép csendben leállította a Jet Moto 4 fejlesztését. A futurisztikus versenyjáték hivatalosan ugyan sosem lett bejelentve, de Wes Louie, az egyik vezető grafikus saját weboldalán mesélte el, hogy a játék megjelenését 2004-re, vagy 2005-re tervezték.

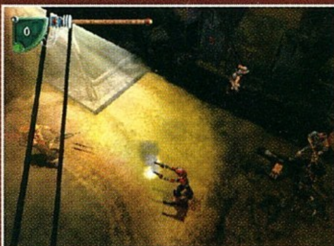
■ A Jet Moto 4-hez hasonló módon a Defender 2 sem fogja meglátni a napvilágot, ezt a fejlesztést a Midwaynél lőtték le, köszönhetően az előző rész katasztrofális teljesítményének.

■ A Metroid Prime megjelenésének hetében több GC-t adtak el Angliában, mint PS2-t vagy GBA-t. A történelmi eseményt nem csak a szuperjáték segítette elő, hanem az is, hogy két nagy bolthálózat – az Argos és a Dixon – beszünteti a GC forgalmazását, és a meglevő készleteiket 30-50%-os (!) leárazással értékesítették.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Kiadó: Vivendi Universal **Fejlesztő:** Interplay
Megjelenés: 2003. vége (PAL)

Akik nem zárkóznak el a PC-s játékoktól, azoknak e cím olvastán biztosan felcsillan a szeme, hiszen a Fallout-sorozat a legjobb RPG-k közé tartozik. Ez köszönhető a részletesen kidolgozott háttérvilágnak (egy atomháború utáni, lepusztult Amerikában járunk), a rengeteg taktikai lehetőséget lehetővé tevő, körökre osztott harcnak, illetve a kiváló fejlődési rendszernek. A kizárólag konzolra készülő Brotherhood of Steel (a háttérvilágot leszámítva semmi köze nincs a hasonló című PC-s epizódhoz) kicsit akciódúsabb lesz: természetesen a Fallout-univerzumban járunk, de a harcok valós időben zajlanak, hasonlóképpen a Hunter: The Reckoninghoz. Rengeteg fegyvert próbálhatunk ki a legprimitívebb eszközöktől (pl. egy szögekkel díszített deszka) a legmodernebb lézerfegyverekig bezárólag. Ráadásul ezt megtehetjük ketten is, hiszen a játék támogatja a kooperatív játékmódot is, ismét a Hunterhez hasonló módon, azaz nem osztott képernyőn. Három karakter közül választhatunk, de arról egyelőre nem nyilatkoztak, hogy ezeket miként tudjuk fejleszteni. A kiadott képek egyelőre elég gyengén néznek ki, ezen remélhetőleg még dolgoznak a fiúk.







PAINKILLER

Kiadó: Dreamcatcher **Fejlesztő:** People Can Fly
Megjelenés: 2003. szeptember (PAL)

A Painkiller leginkább a márciusi számunkban bemutatott Serious Samra hasonlít, legalábbis ami a játékmenetet illeti (remélhetőleg a színvonal hasonlóan magas lesz). Igaz, itt a vicceskedés helyett inkább horrorisztikus hangulatot próbálnak kreálni, de ezúttal sincs semmi cifraság, oldalakra rúgó háttértörténet, fejtörők, vagy éppen kifinomult mesterséges intelligencia: egyedül állunk a Föld és két támadni vágyó démonhorda között, és nemes egyszerűséggel le kell darálnunk az utóbbiakat. Ehhez mindössze öt fegyverünk lesz, de ezek mindegyikéhez két lövésfajta tartozik, amikkel még kombózni is lehet (pl. a shotgunnal szilánkokra lőhetjük a lefagyasztott áldozatot, vagy éppenséggel a géppisztoly felrobbanthatjuk a kilőtt gránátokat). Ellenfeleink – lévén élőhalottak és buta démonok – mindenféle taktika nélkül rontanak nekünk, általában hatalmas csordákban. A még nyáron megjelenő PC-s verzióban 20 pálya lesz (plusz öt kisebb helyszín a főellenfelekhez), de a fejlesztők ezek mellé még "számos" Xbox-exkluzív szintet ígértek, több új ellenféllel együtt. A mészárlás élvezetessé tétele mellett kiemelt erőfeszítéssel dolgoznak az online játékon, legalább 16-szereplős csatákat ígérnek, no meg teljesen új játékmódokat.





SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Sony Bend
Megjelenés: 2003. vége

A Syphon Filter-széria negyedik része nagy változásokat hoz a már megszokott recepthez képest. Az első ilyen – ami valószínűleg megrázza a rajongókat – az, hogy a jó öreg Gabe Logan immár nem lesz irányítható karakter. Az előző rész óta eltelt jópár év, Logan inkább visszavonult a frontról, alapított egy ügynökséget, ahová ígéretes tehetségeket toboroz. Mi is egy ilyen figurát fogunk alakítani, amelynek részletesen megtervezhetjük kinézetét, valamint a küldetések előtt a fegyverzetét is (két lőfegyvert, egy közelharci fegyvert, illetve egy gránátcsokrot vihetünk magunkkal). Összesen 17 küldetés áll előttünk, és a Sony ígérete szerint ezek körülbelül háromszor akkora területen fognak játszódni, mint a harmadik rész legnagyobb helyszínei. Ezek a pályák lesznek kipróbálhatóak online is, ahol egyszerre legfeljebb négy ügynök működhet együtt. Ilyenkor új mozdulatokat is előadhatunk (például felhúzhatjuk társainkat egy máskülönben túl magas párkányra), ráadásul ha rendelkezünk a SOCOM-hoz kapott mikrofonnal, úgy tudunk majd beszélgetni is. Az egyjátékos-módban a küldetésekért kapott osztályzataink alapján száznál is több fegyver lesz megnyitható, és online is csak azzal harcolhatunk, amit korábban már megszereztünk. A negyedik részt készítő Sony Bend egyébként nem egy új csapat, hanem az eddigi három részt készítő Eidetic változtatatott nevet.



DRAKE

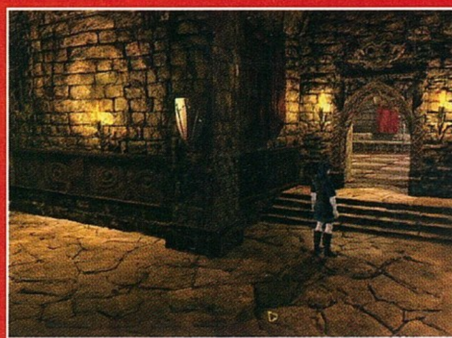
Kiadó: Majesco **Fejlesztő:** Idol FX
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)

Ahogy a cel-shading egyre népszerűbb lesz, úgy alakulnak ki egyre újabb és újabb variációi, a fejlesztők néha már le is tagadják, hogy ezt a megoldást használnák. Ez a helyzet a Drake-et fejlesztő svéd csapattal is, akik állításuk szerint a saját maguk által kifejlesztett "rim-light shading" technológiát használják. Mindenesetre egy keleties hangulatú, külső nézetet használó akciójátékról van szó, ahol a hős felváltva küzd karddal és pisztolyokkal, á la Devil May Cry. A történet – ami egy nemsokára debütáló képregényen alapul – Hongkongba visz minket, ahol hősünket, Drake-et feltámasztja a klánja. Mégpedig azért, mert csak ez a legendás képességű harcos szerezheti vissza a klán ellopott kincsét, egy lélekrablásra használható ereklyét. A szokásos történetvezetéstől némileg eltér, hogy ezt már a játék elején megszerezzük, ám a dolgok valahogy rosszra fordulnak, és végül már (megint) a világ megmentéséért fogunk küzdeni. Persze ezzel a nagyhatalmú cuccal felszerelve új lehetőséget kapunk: az általunk gyártott hullák lelkét foglyul ejtve gyógyíthatjuk magunkat, ha pedig teljesen egészségesen fogyasztjuk ezeket, akkor képesek leszünk lelassítani az időt – milyen eredeti ötlet…

THORGAL ODIN'S CURSE

Kiadó: The Adventure Company
Fejlesztő: Ontario Europe
Megjelenés: 2003. szeptember (PAL)

Bár mostanában állítólag kihalófélben vannak a kalandjátékok, erre a hónapra mégis két ilyen játék jutott. A Cryo (Atlantis-játékok, Egypt-játékok) romjain alakult Ontario szakított hagyományos játékmotorjával – talán rájöttek, hogy nem véletlenül mentek csődbe… A Thorgal előre renderelt háttereket használ, amiken háromdimenziós karakterek mászkálnak. A program különlegessége, hogy a háttereket tussal rajzolták (vagy legalábbis így néznek ki), így egész képregényszerű hatást értek el. Ez persze nem véletlen, hiszen a Thorgal egy igen népszerű francia képregény: egy hasonló nevű viking fiúról szól, aki odüsszeuszi kalandokba keveredik, amikor kis hajójával bejárja az Északi-tengert. Ezúttal egy Noral nevű vénember indítja el az eseményeket, aki egy mágikus tükör segítségével felfedi Thorgal jövőjét. A látomás nem túl szép, ebben ugyanis hősünk éppen megöli saját fiát – ezért aztán azért kell küzdenünk, hogy valahogy túljárjunk a Sors "eszén". Ehhez be kell járnunk néhány szigetet, le kell győznünk rengeteg ellenfelet, és – ez azért elég furán hangzik – még a jövőbe is ellátogatunk; egész pontosan egy űrhajóra. A küzdelmek nem csatabárdos mészárlásból állnak, hanem mindenhol valamilyen fejtörőt kell megoldani, ráadásul ezek közül az összetettebbeket külön is kipróbálhatjuk.



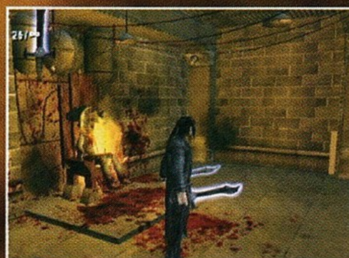
THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

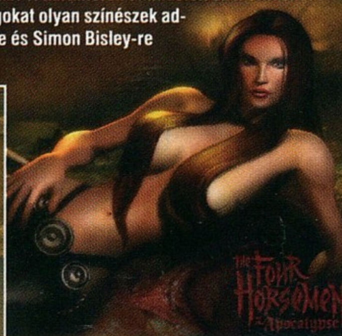
Kiadó/Fejlesztő: 3DO
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



ECTS-híreinkben már beszámoltunk arról, hogy a 3DO megelégelte, hogy mindenki csak az "Army Men-cégnek" hívja őket, ezért belevágtak egy igazi véres, csak felnőtteknek való játék elkészítésébe. Szerencsére komolyan is gondolták a dolgot, és a nyolcmilliós (dollárban, ugye mondani sem kell) költségvetéssel készülő játék tényleg mindent megtesz, hogy felhívja magára a figyelmet. Már a téma is biztosan kiakasztja a vallásosabbakat: Abaddont, egy bukott angyalt kell irányítanunk, akinek az a feladata, hogy elpusztítsa az Apokalipszis négy lovasát. Ehhez három kiválasztottat kell meggyőznie, hogy kövessék ügyét: Jesse egy 18 éves prostituált, Jimmy Ray egy sorozatgyilkos, Anderson Scott pedig egy korrupt politikus. Mindegyikük egy speciális képességgel rendelkezik – egyik például gyógyít, míg a másik látja az amúgy észlelhetetlen démonokat is. A vallásos téma mellett biztos sokak szemét fogja szúrni az elképesztően véres harc, különösképpen a brutális kivégzések, valamint a félmeztelen nők, prostituáltak. És hogy mire megy el az a tengernyi pénz? A karakterek animációit az a Smashcut készíti, akik ugyanezt a feladatot látták el a Mátrix-trilógiában vagy a Penge-filmekben, a hangokat olyan színészek adják, mint Lance Henriksen vagy Traci Lords, a képi világ megteremtését pedig Dave DeVries-re és Simon Bisley-re bízták (többek között az X-Men képregények világa fűződik nevükhöz).







APRÓLÉK

- Volkswagen és a Polyphony Digital szerződést kötöttek, melynek értelmében a játékfejlesztő cég egy vezetésoktató-programot készít, melyben természetesen csak VW-kocsik lesznek (azokból viszont a legelsőktől a koncepcióautókig minden). A program, amit nem játéknak szánják a Gran Turismo 4 motorjára épül, a terjesztést pedig a VW végzi majd. A platform természetesen PS2 lesz.

- A kétdimenziós verekedős játékok rajongói még az idén gazdagabbak lesznek egy új programmal, a Playmore és a Capcom ugyanis friss sorozatot indítanak. Az első rész címe SNK vs. Capcom: SvC Chaos lesz, és a két cég leghíresebb karaktereit ugraszthatjuk össze benne. A játék egyelőre csak arcade-verzióban készül, de a Playmore-os fejlesztőgárdát ismerve a legnagyobb valószínűségét egy Dreamcast-átiratnak látjuk…

- A Raven bejelentette, hogy Jedi Knight 3 már 70%-os készültségi fokon áll. Igaz, egyelőre csak PC-ről volt szó, de mivel az új rész is a Quake 3-motorral készül, nagyon valószínű egy konzolátirat.

- Készül a Shinobi folytatása. Bár a ninja-szimulátor PS2-es változata nem aratott valami kirobbanó sikert, az OverWorks már az E3-on bemutatja a második részt (amely persze csak ebben a konzolgenerációban második).

- Május 2-ától lesz kapható Európa-szerte egyfajta limitált kiadású, zöld Xbox.



Az áttetsző házba zárt konzolhoz két, ugyanilyen kivitelben pompázó Controller S jár.

- A Capcom regisztrálta a residentevil5.com webcímet, így igen valószínű, hogy a GC-re valamikor jövőre megjelenő RE4 nem az utolsó tagja lesz a horror-sorozatnak.

- Sok találgatás látott napvilágot már arról, hogy a következő GTA-játék hol fog játszódni. Mivel az eredeti, első GTA-ban (PS) három nagy terület volt (Liberty City, Vice City és San Andreas), és ebből kettőt már feldolgozásra került, igen valószínűnek tűnik, hogy a következő epizód címe GTA San Andreas lesz. Főként azért, mert kiderült, hogy a RockStar egyik főnöke regisztrálta a www.gtasanandreas.com, illetve www.grandtheftautosanandreas.com webcímeket.

- A japán Quiter című újság címlapon közölte, hogy a Kingdom Hearts 2 már fél éve fejlesztés alatt áll. Mivel a Square-Enix saját magazinjáról van szó, az információ eléggé biztosnak vehető…

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



Előző számunkban beszámoltunk az Onimusha harmadik részéről (a DVD-n pedig találsz is egy rövidke videótrailert belőle), ám a Capcom amellett bejelentett egy másik játékot is. A Blade Warriors (Japánban Buraiden lesz a címe) egy Smash Brothers-jellegű verekedős – vagy a Capcom weboldalának szavaival élve: „szeletelős" – játék lesz: legfeljebb négyen küzdhetnek egymással egy kétdimenziós, folyamatosan változó pályán. Noha a játék az Onimusha 3 motorjával készül, a helyszíneket – csakúgy, mint a karaktereket – az első két rész ihlette. Nemcsak a korábbi főszereplőkkel próbálkozatunk, de a jó szereplésseI még a démoni genma-erők néhány tagját is megnyithatjuk (sőt szerintünk a játék mélyén ott vár valahol Jean Reno is). Az egyjátékos módban kisebb történeteket játszhatunk végig, miközben karakterünk tapasztalatot gyűjt, fejleszti a támadásait, növeli életerejét és sebzését. Ennek leginkább akkor lesz jelentősége, ha összejön a maximum négy játékos a tévé előtt, mert ilyenkor is a feltápolt harcossal küzdhetünk. A hátterek interaktívak lesznek, azaz egyes platformokat összetörhetünk, esetleg mozgathatjuk őket.



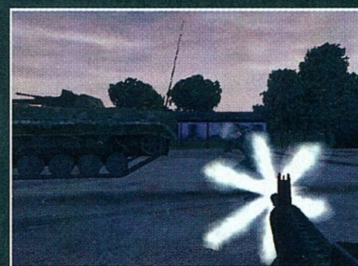


OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS

Kiadó: Codemasters **Fejlesztő:** Bohemia Interactive
Megjelenés: 2003. ősz (PAL)



Noha a képek valószínűleg nem ezt sugallják, az Operation Flashpoint az év egyik legnagyobb durranása lehet. A 2001-es, rengeteg díjat begyűjtött PC-s változat átirata ugyan cseppet sem szép, de ennek megvan a maga oka: a bejárható terep egyszerűen hatalmas, még terepjáróval is hosszú percekig tart eljutni a hadjáratoknak helyet adó szigetek egyik végéből a másikra. Az alapjátékban 30 küldetést kapunk, melyek egyenként körülbelül egy órás időtöltést jelentenek (ez tapasztalat, nem ígéret!). Ráadásul mintegy bónuszként megkapjuk a később megjelent kiegészítő lemez, a Resistance további 20 misszióját is. A Flashpointot játszhatjuk külső vagy FPS-nézetből, ennek ellenére igazi „katona-szimulátort" kapunk: akár percekig is lapulnunk kell egy bokor alatt, hogy kivárjuk míg ellenfeleink megmozdulnak, sőt a sűrű erdőben a gellert kapott golyók is veszélyeztetik életünket. A játék roppant élethű – a fejlövés azonnal halálos, a lábat ért találat lelassít minket, a karlövés pedig reszkető célkeresztet von maga után (sőt az ellenfél követi az általunk hagyott vérnyomokat). Minden járművet irányíthatunk, amit csak meglátunk, a civil traktortól vagy sportkocsitól kezdve a tankokon és hajókon át egészen egy SCUD-rakéta hordozójáig, vagy az A10-es bombázókig bezárólag. Összesen 35 jármű és 40 fegyver várja az érdeklődőket, no meg a többjátékos kooperatív és Xbox Live-játék, akár 16 fő számára is.

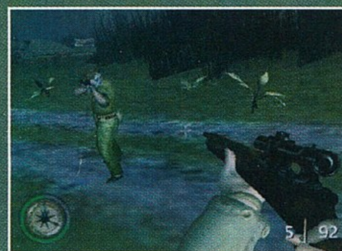


MEDAL OF HONOR RISING SUN

Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** EALA
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



Az Electronic Arts nem szándékozik kihasználatlanul hagyni a MoH-játékok hatalmas népszerűségét, biztosak lehetünk benne, hogy a következő két karácsonyi időszakban is kapunk egy-egy új epizódot. Ezúttal ugyanis egy olyan történetet kreáltak, ami két játék erejéig is kitart: egy amerikai testvérpár – Joseph és Donald – japánok elleni harcát kísérhetjük majd végig. A Rising Sun elején még együtt gyakorlatozhatunk, ám a Pearl Harbor megtámadásakor kirobbanó káoszban elveszítjük egymást, és csak a legutolsó pályán találkoznunk újra, amikor is végre sikerül kiszabadítanunk Donaldot egy burmai hadifogolytáborból (a jövőre megjelenő rész majd az ő kalandjait mutatja be). Összesen tíz pálya lesz, köztük például Guadalcanallal, a Fülöp-szigetekkel és a Kwai folyó völgyével. Ahogy az előző részben az Omaha Beach volt „A" pálya, úgy ezúttal a már említett Pearl Harbor lesz az: japán Zerok bombáznak, hajók süllyednek és százak kapálóznak a vízben, miközben mi megpróbálunk életben maradni. A Frontline-ért felelős csapat készíti ezt a verziót is, de a dzsungel-környezet által támasztott más követelmények miatt egy teljesen új engine-t használnak (a képek mindössze tíz heti munka után készültek, azért néz ki ilyen kopárnak és elnagyoltnak a táj). Lesz többféle multiplayer-mód, de igazán a kétfős, osztott képernyős kooperatív mód lesz érdekes.



GREMLINS REVENGE

Kiadó: BigBen **Fejlesztő:** LSP
Megjelenés: 2003. nyár (PAL)



Kicsit későinek tűnik, hogy valaki a Szörnyecskék-filmek (1984, 1990) alapján készítsen videojátékot, de a francia LSP-t ez kevéssé érdekelte. A Gremlins Revenge 20 évvel a második epizód után játszódik, és pont az akkori események évfordulójára rendezett partin kezdődik. Mogwai ismét vizes lesz, az új szörnyecske – egy fehér sörényű, Stripe nevű jószág – pedig elhatározza, hogy elfoglalja a várost (a nem Gremlins-szakértők kedvéért: ebben a világban a szőrös kis lények, a gremlinek egészen addig veszélytelenek, amíg vizesek nem lesznek – ekkor ugyanis elkezdenek sokszorozódni, az utódok pedig roppant agresszívvé válnak). Választhatunk a gonosz és a jó, de egyaránt esetlen karakterek közül, és ez tulajdonképpen annyi eltérést jelent, hogy a 11 pályát más sorrendben kell bejárnunk, no meg, hogy máshol akadunk össze ellenfelekkel. Mivel képesek leszünk „osztódni" víz közelében, mindig egy kis csapat élén vonulunk harcba; társainkat a D-paddal irányíthatjuk. Sőt, ez szerencsére azt is jelenti, hogy egy pajtásunk kezébe kontrollert nyomva, kooperálva is végigküzdhetjük magunkat az eseményeken. Mivel a Gremlins Revenge a fiatalabbaknak készül, ezért túlságosan összetett feladatokra nem kell számítani: mindössze le kell lövöldöznünk a ránk törő szörnye(cské)ket. Ezen felül csupán némi ugrándozás színesíti a játékot.





MAGIC PENGEL THE QUEST FOR COLOR

Kiadó: Agetec **Fejlesztő:** Garakuta Studio
Megjelenés: 2003. június (PAL)



Az Agetec mostanában egyre nagyobb számban ad ki angolul japán készítésű játékokat, ráadásul leginkább a debil kategóriából válogatnak. A Magic Pengel (holmi jogi problémák miatt kellett átnevezni, korábban egyszerűen Color Quest néven futott) meglehetősen fura játék lesz: egy Pokémon-szerű szörnynevelős RPG-t kell elképzelni, ahol a kis lényeket nem elfogjuk, hanem nekünk kell megrajzolni őket. Kapunk némi festéket, meg egy ecsetet, és ebből kell kihoznunk valami élet-, sőt harcképes szörnyet. Persze ahogy haladunk előre a történetben (a zsarnok uralkodó által börtönbe zárt papát kell kiszabadítanunk), úgy kapunk új színeket, új ecseteket, és új testrészeket. Például eleinte még nem rajzolhatunk harcosainkra szarvakat, csak azután, ha megtaláltuk az erre szolgáló pennát. Igen érdekes elképzelés, kíváncsian várjuk, hogy a gyakorlatban miként működik. Az ígéretek szerint ugyan mindenki elboldogul vele, de ha tényleg úgy néznek majd ki a lények, mint amit a kontrollerrel rajzoltunk, akkor nekünk igen gnóm seregünk lesz (a 2D-s rajzot 3D-s szörnyekké alakító, illetve ezeket animáló programot egyébként egy tokiói egyetem hallgatói készítették). Egy memóriakártyán 200 ilyen firkát tárolhatunk, és ezeket egy haverhoz átcipelve össze is ereszthetjük az ő kreációival. További érdekesség, hogy a fejlesztőket az a Hayao Miyazaki is segítette a látvány kidolgozásában, aki mostanság kapott Oscar-díjat a Chihiroért.



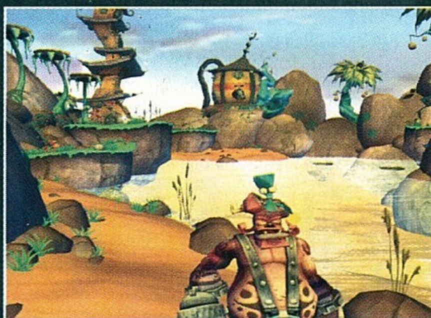
THE KORE GANG

Kiadó: CDV **Fejlesztő:** UDS és Zoink
Megjelenés: 2003. ősz (PAL)

Az Amerikában egyszerűen Core címmel futó platformjáték meglehetősen őrült darabnak ígérkezik, ami már a képeken látható karakterek bumfordi ábrázatából is kikövetkeztethető. Egy Core-Suit nevű páncél van a játék középpontjában, amire egy kis kompánia (egy Pixie nevű kislány, egy Madboy nevű srác és egy Rex névre hallgató csivava kutyus) bukkan rá egy barlangban. Ennek a fémruhának az a különleges képessége, hogy bárkinek az alakját fel tudja venni – erre szükség is lesz, ugyanis ahogyan a trió keresi a kivezető utat, úgy találják szembe magukat egyre vadabb ellenfelekkel és egyre összetettebb fejtörőkkel. Egy gombnyomással bármikor válthatunk a három karakter között: ha harcra kerül a sor, akkor Madboy lesz a nyerő, Pixie a ruha segítségével kiválóan tud falra mászni, Rexnek pedig kiélesedik a hallása és a szimata (bár ez utóbbiról még nem mutattak képet, de állítólag ilyenkor a szagok megjelennek a képernyőn). A föld alatti világ hat különböző országában összesen 24 pályát járhatunk be, ezeken másfélszer ennyi bizarr lénnyel futhatunk össze. A fejlesztők külön hangsúlyozták, hogy minden egyes ellenfélhez külön dallamok tartoznak, és hogy ennek nagy jelentősége lesz a játékmenetre – bár hogy ez pontosan mit is jelent, az valószínűleg csak az E3-on derül majd ki. A látványvilág egyébként nem véletlenül ilyen groteszk – a vezető designer, Klaus Lyngeled korábban az Earthworm Jim kitalálójaként vált híressé.







ARC THE LAD TWILIGHT OF THE SPIRITS

Kiadó: Sony **Fejlesztő:** Cattle Call
Megjelenés: 2003. június (NTSC)



Nálunk meglehetősen ismeretlen az Arc the Lad-sorozat (bár tavaly megjelent egy gyűjteményes PS-kiadása az eddigi részeknek angolul is – igaz, csak Amerikában), de lehet, hogy az új epizóddal mindez megváltozik. Rendkívül fordulatos történetet, illetve stratégiai érzéket igénylő harcrendszert ígérnek, ami igazi győztessé teheti a programot (feltételezve, hogy nem füllentenek…). Az AtL 3 története óta mintegy 2000 év telt el, és a bolygón időközben két nagy birodalom alakult ki: az egyik földrészen az emberek élnek, a másikon a démonok. Darc és Kharg – egyikük humán, a másik szörnyeteg – lesz a két főhős, és az már a játék legelején kiderül, hogy valamiféle rokoni kapcsolat van köztük. Ahogyan halad előre a 60-70 órára kalibrált sztori, úgy kell váltogatnunk a két karakter között. Mindegyikük legfeljebb hat társat gyűjthet maga mellé, természetesen minden figura egyedi fegyverekkel és varázslatokkal bír. A mágiákhoz ezúttal nem holmi regenerálódó manapontok szükségesek, hanem ún. lélekkövek, melyeket a legyőzött ellenfelektől ragadhatunk el. A harcrendszer körökre osztott, leginkább talán a Grandiában látottakra fog hasonlítani. Ez azt jelenti, hogy harc közben mozgathatjuk karaktereinket, vagyis nem leszünk felsorakoztatva a szörnyekkel szemben, mint mondjuk a Final Fantasy-szériában. A Japánban már megjelent játékot (lásd a toplistákat) viharos sebességgel szinkronizálják, a fejlesztőket pedig már átcsoportosították az Arc the Lad Online-hoz, amiről előző számunkban már olvashattál.





CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Genki
Megjelenés: 2003. augusztus (NTSC)



A négy Oscart nyert „Tigris és Sárkány" az elképesztő küzdelmeivel kitűnő alapot szolgáltat egy akciójátékhoz – a jogokat végül a Ubi Soft nyerte el, és már a tavalyi E3-on bejelentették, hogy PS2-re és GC-re készítik a programot. Most végre megtudtuk a részleteket (bár sajtóközleménybüken már csak a PS2-es változatról szóltak) – többek között azt, hogy négy karaktert fogunk irányítani a programban. Ez legtöbbször Li Mu Bai lesz, de a történet egyes pontjain Yu Shu Lien, Jen Yu és Lo válnak főszereplőkké. Mindegyikük körülbelül 50 speciális, csak rá jellemző kombóval rendelkezik, és persze a filmben látott óriási ugrásokat is előadhatjuk. Körülbelül fele-fele arányban kell karddal és puszta kézzel (illetve puszta lábbal) küzdeni az ismerős helyszíneken (mivel nagyjából a film eseményeit követhetjük végig, ezért az abban látott vidékeken fogunk harcolni). Nagyon ígéretesnek hangzik az erdőbeli kergetőzés az ágak között, valamint a korabeli város háztetőin zajló küzdelem. A játék érdekessége, hogy minden párbeszéd kínai mandarin nyelven hangzik el (az eredeti színészek szájából), és csak a feliratozás lesz angol nyelvű.



MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2003. ÁPRILIS - 2003. MÁJUS

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Def Jam Vendetta	25-Ápr	Electronic Arts	****
Club Football	25-Ápr	Codemasters	***
Black & Bruised	25-Ápr	Vivendi Universal	***
World Championship Snooker	2-Máj	Codemasters	***
RTX Red Rock	2-Máj	Activision	***
NBA Street Vol. 2	2-Máj	Electronic Arts	****
Chessmaster	2-Máj	Ubi Soft	**
BloodRayne	2-Máj	Majesco	***
Enter the Matrix	15-Máj	Infogrames	****
SX Superstar	16-Máj	Acclaim	**
Speed Kings	16-Máj	Acclaim	***
Shinobi	16-Máj	Sony	***
Armored Core 3	17-Máj	Metro 3D	****
Silent Hill 3	29-Máj	Konami	*****
Pro Beach Soccer	30-Máj	Wanadoo	***
Inquisition	30-Máj	Wanadoo	***


Def Jam Vendetta


Club Football

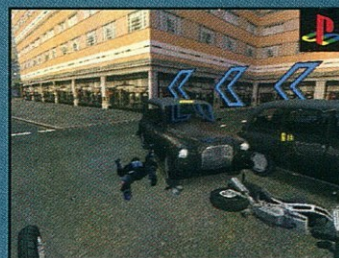

Silent Hill 3


Armored Core 3


Chessmaster

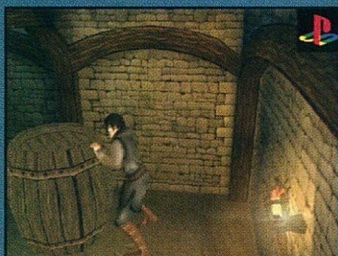

Enter the Matrix


RTX Red Rock


Speedkings


Choplifter: Search and Rescue


Return to Castle Wolfenstein


Inquisition


Pro Beach Soccer

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Colin McRae Rally 3	22-Ápr	Codemasters	*****
NBA Street Vol. 2	28-Ápr	Electronic Arts	****
Chessmaster	29-Ápr	Ubi Soft	**
Choplifter: Search and Rescue	29-Ápr	Xicat	***
RTX Red Rock	1-Máj	Activision	***
Finding Nemo	5-Máj	TDK	**
Wolfenstein: Operation Resurrection	6-Máj	Activision	****
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	6-Máj	Activision	****
.hack Part 2: Mutation	6-Máj	Bandai	****
IndyCar Series	6-Máj	Codemasters	***
Pro Bass Challenge	6-Máj	Natsume	**
Speed Kings	13-Máj	Acclaim	***
Enter the Matrix	14-Máj	Infogrames	****
Smash Cars	15-Máj	Metro 3D	**
Evil Dead: A Fistful of a Boomstick	26-Máj	THQ	*
The Hulk	27-Máj	Vivendi Universal	****


Lost Kingdoms 2


Red Faction 2


Skies of Arcadia



Wario World

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Project Zero (Fatal Frame)	25-Ápr	Tecmo	****
NBA 2K3	25-Ápr	Sega	***
Club Football	25-Ápr	Codemasters	***
World Championship Snooker	2-Máj	Codemasters	***
NBA Street Vol. 2	2-Máj	Electronic Arts	****
BloodRayne	2-Máj	Majesco	***
Barbarian	2-Máj	Titus	*
Tao Feng	9-Máj	Microsoft	****
Star Wars Clone Wars	9-Máj	Activision	****
Moto GP 2	9-Máj	THQ	*****
Dragon's Lair 3D	9-Máj	Ubi Soft	****
Enter the Matrix	15-Máj	Infogrames	****
SX Superstar	16-Máj	Acclaim	**
Speed Kings	16-Máj	Acclaim	***
Burnout 2: Point of Impact	16-Máj	Acclaim	*****
Red Faction 2	30-Máj	THQ	****
Pro Beach Soccer	30-Máj	Wanadoo	***

USA XBOX MEGJELENÉSEK

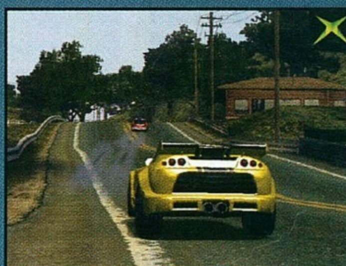
Stake	22-Ápr	Metro 3D	***
Lotus Challenge	22-Ápr	Xicat	***
Star Wars: The Clone Wars	22-Ápr	Activision	****
NBA Street Vol. 2	28-Ápr	Electronic Arts	****
Burnout 2: Point of Impact	28-Ápr	Acclaim	*****
Top Angler	1-Máj	Xicat	**
Aquaman: Battle for Atlantis	5-Máj	TDK	**
Finding Nemo	5-Máj	THQ	**
Wolfenstein: Tides of War	6-Máj	Activision	*****
IndyCar Series	6-Máj	Codemasters	***
Enter the Matrix	14-Máj	Infogrames	****
Rent a Hero No. 1	15-Máj	Sega	**
Speed Kings	20-Máj	Acclaim	***
MotoGP 2	20-Máj	THQ	*****
Evil Dead: A Fistful of a Boomstick	26-Máj	THQ	*
Brute Force	27-Máj	Microsoft	***
Fila World Tour Tennis	27-Máj	Xicat	**

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

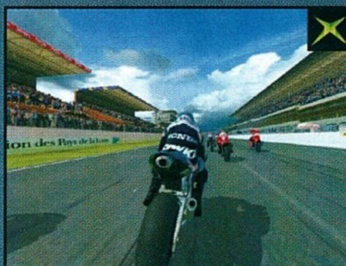
Superman: Shadow of Apokolips	25-Ápr	Infogrames	**
WWE Crush Hour	26-Ápr	THQ	***
Shrek Super Party	1-Máj	TDK	**
VIP	2-Máj	Ubi Soft	**
NBA Street Vol. 2	2-Máj	Electronic Arts	****
The Legend of Zelda: The Wind Waker	2-Máj	Nintendo	*****
Barbarian	2-Máj	Titus	**
Super Bust a Move 2: All Stars	9-Máj	Ubi Soft	***
Robotech: Battlecry	9-Máj	TDK	***
Ikaruga	9-Máj	Infogrames	****
Enter the Matrix	15-Máj	Infogrames	****
SX Superstar	16-Máj	Acclaim	**
Speed Kings	16-Máj	Acclaim	***
Lost Kingdoms 2	16-Máj	Activision	***
Burnout 2: Point of Impact	16-Máj	Acclaim	*****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Conflict: Desert Storm	22-Ápr	Take 2	****
Shrek Super Party	22-Ápr	TDK	*
NBA Street Vol. 2	28-Ápr	Electronic Arts	****
Finding Nemo	5-Máj	TDK	**
Lost Kingdoms 2	13-Máj	Activision	***
Enter the Matrix	14-Máj	Infogrames	****
Wario World	23-Máj	Nintendo	***
The Hulk	27-Máj	Vivendi Universal	****


Burnout 2


IndyCar Series

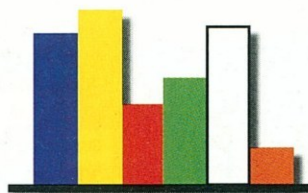

MotoGP 2


Return to Castle Wolfenstein



SX Superstars


The Hulk


TOP


USA – ÁPRILIS


1. **The Getaway** – Sony – PS2


2. **GTA: Vice City** – Take 2 – PS2


3. **The Sims** – Electronic Arts – PS2


4. **Yu-Gi-Oh! Duelists of the Rose** – Konami – PS2


5. **Devil May Cry 2** – Capcom – PS2


6. **Xenosaga Episode 1** – Namco – PS2


7. **Yu-Gi-Oh! DungeonDice Monsters** – Konami – GBA


8. **.hack: Infection** – Bandai – PS2


9. **ATV Off Road Fury 2** – Sony – PS2


10. **Dragon Ball Z: Budokai** – Infogrames – PS2


JAPÁN – ÁPRILIS


1. **Final Fantasy X-2** – SquareSoft – PS2


2. **Arc the Lad: Twillight of Spirits** – Sony – PS2


3. **Madi in Wario** – Nintendo – GBA


4. **Actual Combat Pachislot** – Sammy – PS2

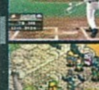

5. **Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 8** – Konami – GBA


6. **Sister Princess 2** – Madia Works – PS


7. **Dynasty Warriors 3** – Koei – PS2


8. **Legend of Zelda: Link to Past** – Nintendo – GBA


9. **Baseball 2003 Battle Ball Park** – Konami – PS2


10. **Final Fantasy Tactics Advance** – SquareSoft – GBA


NAGY BRITANNIA


1. **METROID PRIME** – Nintendo – GC

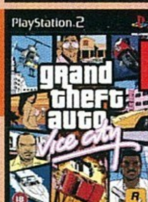


2. **THE SIMS** – Electronic Arts – PS2



3. **RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC** – Ubi Soft – GBA, PS2, GC, Xbox

4. **THE GETAWAY** – Sony – PS2



5. **GTA: VICE CITY** – Take 2 – PS2

6. **LOTR: THE TWO TOWERS** – Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox



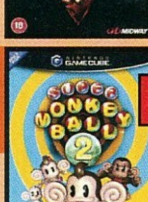
7. **TENCHU: WRATH OF HEAVEN** – Activision – PS2

8. **FIFA 2003** – Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox



9. **MORTAL KOMBAT DA** – Midway – GBA, PS2, GC, Xbox

10. **DANCING STAGE PARTY ED.** – Konami – PS



11. **SUPER MONKEY BALL 2** – Sega – GC

12. **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL** – Ubi Soft – Xbox



13. **HARRY POTTER 1** – Electronic Arts – GBA, PS

14. **CRASH BANDICOOT** – Vivendi Universal – PS2, GC, Xbox



LISTÁK

TOP 30 — ÁPRILIS

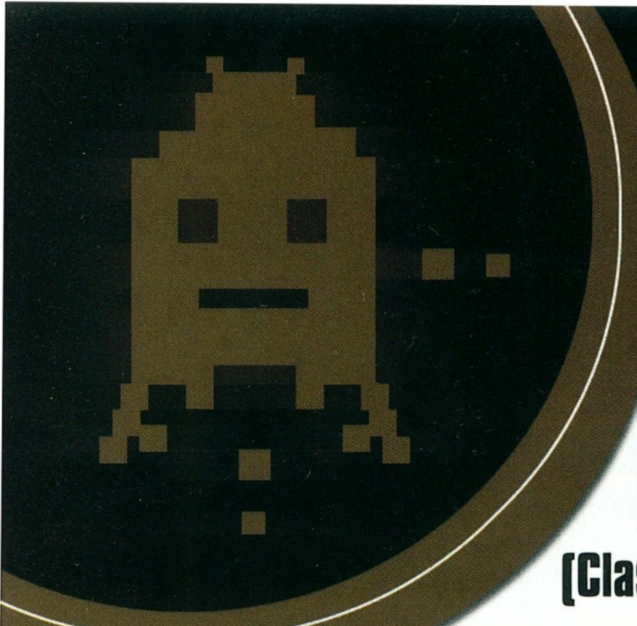
Helyezés	Játék	Kiadó – platform
15	SUPER MARIO SUNSHINE	Nintendo – GC
16	TOM CLANCY'S GHOST RECON	Ubi Soft – PS2, Xbox
17	SHENMUE 2	Sega – Xbox
18	HARRY POTTER 2	Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
19	PANZER DRAGOON ORTA	Sega – Xbox
20	TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
21	MAX PAYNE	Take 2 – PS2, Xbox
22	SONIC MEGA COLLECTION	Sega – GC
23	LUIGI'S MANSION	Nintendo – GC
24	RESIDENT EVIL ZERO	Capcom – GC
25	FINAL FANTASY ORIGINS	SquareSoft – PS
26	TIMESPLITTERS2	Eidos – PS2, GC, Xbox
27	SCOOBY DOO & CYBER CHASE	THQ – GBA, PS
28	SHREK TREASURE HUNT	TDK – PS
29	GRAN TURISMO 3	Sony – PS2
30	KINGDOM HEARTS	SquareSoft – PS2

AUSZTRÁLIA – ÁPRILIS

Helyezés	Játék	Kiadó – platform
1	GTA: Vice City	Take 2 – PS2
2	The Getaway	Sony – PS2
3	Tenchu: Wrath of Heaven	Activision – PS2
4	WRC 2 Extreme	Sony – PS2
5	Kingdom Hearts	Sony – PS2
6	The Sims	Electronic Arts – PS2
7	MGS2: Substance	Konami – Xbox
8	Grand Theft Auto 3	Take 2 – PS2
9	Dead or ALive: XBV	Tecmo – Xbox
10	Sly Raccoon	Sony – PS2

AZ AMAZON.COM ELŐRENDELÉSI LISTÁJA

Játék	Kiadó – platform
Golden Sun: The Lost Age	Nintendo – GBA
Final Fantasy Origins	SquareSoft – PS
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft – PS2
Brute Force	Microsoft – Xbox
NBA Street Vol.2	Electronic Arts – PS2
Enter the Matrix	Infogrames – Xbox
Midnight Club 2	Take 2 – PS2
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos – PS2
Final Fantasy X-2	SquareSoft – PS2
Enter the Matrix	Infogrames – PS2

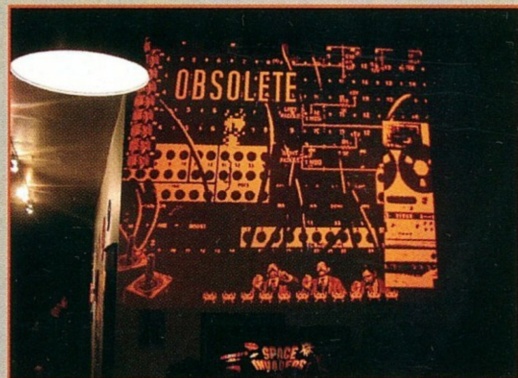





NAGY RETROFESZTIVÁL
(Classic Gaming Weekend – Seattle, március 14-16.)

Obsolete Media Festival

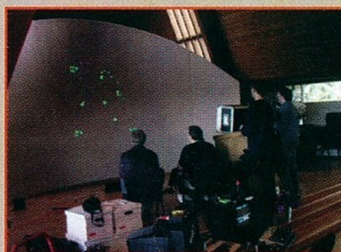
Seattle hagyományőrző retro fesztiválja március 14-én, pénteken vette kezdetét a Nyitó Gálaesttel, amely a városka The Little Theater nevű kis művész-galériájában kapott helyet. A Little Theater ad otthont a North West Film Forum nevű mozinak, ami ezen a hétvégén az idő homokja által kikezdett, ám most kreatív (vagy mint az hamarosan kiderül, destruktív) módon újraélesztett (avagy újfent sírba küldött) médiaformátumoknak és gépeknek szorított talpalávalónyi helyet. A gálaestet Paul Slocum zenész (és „klasszikus-játék programozó") „koncertje" nyitotta. Paul egy Atari 2600-ast saját fejlesztésű Synthcartjával kiegészítve, egy Commodore 64-est és egy átprogramozott öreg mátrixnyomtatót használt fel zenei allűrjei kifejezésre juttatásához. Egyidejűleg játszott mindhárom „hangszeren", a végeredmény pedig önmagáért zengett: az élményt valószínűleg lehetetlen írásban, avagy verbális módon ecsetelni. A show után Paul ráadást is adott – egy dalt énekelt közösen a jelenlévőkkel, amit a barátnőjével közösen szerzett. Az est másik fénypontja Steve Safarik Space Wars-bemutatója volt. Ez egykoron egy kivetített vektoros, űrhajós-lövöldözős, bónusz-felcsipegetős játék volt, négy játékos (és egy robot!) számára – most ugyanez házilag barkácsolt hardveren jelent meg. Az „Idejétmúlt Média Fesztivál" nyitóéjszakájának záróakkordja a St. Pong Atari Torture Ensemble („Szent Pong Atarit Kínzó Együttes") fellépése volt – ők egy ősöreg Atari 400-as sírba küldését tűzték ki feladatukul. A demonstráció folyamán a banda retro-futurisztikus (?) hangorkán közepette folyamatos kísérletezéssel megpróbálta kinyírni a gépet (történt ez a cartridge slot drótjainak véletlenszerű összeillesztésével, s annak figyelésével, a gép melyik része kezd el éppen füstölni... a legjobb móka!). Érdekes volt, de a négyszázas nem adta meg magát egykönnyen, így a performance egy csöppet hosszúra nyúlt – a legtöbb jelenlévőnek pedig vérzett a szíve a remek kondícióban lévő masináért. Csipetnyi érdekesség a végére: a fesztivált reklámozó rövidfilm elkészítését egy gyakorló filmrendező, Wes Kim kapta, aki egy 30 másodperces trailerrel adózott a régi szép idők most is szép emlékének.






A Little Theater bejáratánál, néhány órával a fesztivál kezdete előtt


A nyomtatófej érdekes, fűrészhez hasonló hangot hallat, ami a fejet mozgató motor és a beépített csipogás hangjával kiegészülve egy erősítőre kötött mikrofon továbbít. Ehhez jött még a C64 és a Synthcart – a hatás leírhatatlan!


A Space Wars kivetítés négy játékos számára nyújt igazi, felülmúlhatatlan retro hangulatot. Hipertér-ugrás, extrameghajtás, túlmelegedő ágyúk, részletes sérülés-modell. Istenjáték!



Wes Kim vendégcsalogató videója


Paul elmagyarázta, hogy is működik a szerkó...


...majd a koncert kezdetét veszi.



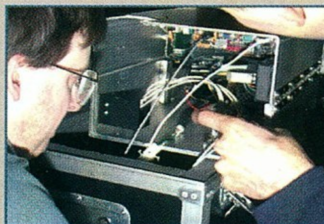


NWCGE találkozó

Másnap, Kirkland (Bellevue és Redmond mintájára ez is egy Seattle vonzáskörzetébe tartozó település). Az NWCGE (NorthWest Classic Gaming Enthusiasts) éves összejövetelének Nagy Napja. Több hónapos tervezés és szervezés előzte meg ezt a napot, amin cirka 140 retró bácsi (és néni) jött össze, hogy klasszikus (meg némi modern) játékokkal játsszon, csevegjen, cserélgessen, vásároljon és eladjon. A legmesszebbről érkező látogató egészen Utah államból látogatott el ide. Cirka 30 különböző konzol volt kipróbálható, az ősi Atariktól a jelenkor Xboxáig. Ismét bemutatták Safarik Space Wars-masináját, mely hamarosan szinte vérre menő küzdelmek szemtanúja lett, ahogy a játékosok különböző generációi összecsaptak. Nagy sikere volt Aaron Vectrex TV-jének (gyakorlatilag egy televízióba épített Vectrex konzol), de az érdeklődők megtekinthettek egy eredeti Apple Lisa I-et, egy Trans-America Rallyvel kiszerelt Jopac 7400-ast, egy nagy rakat 8-bites számítógépet, vagy egy hordozható brazil Dactar rendszert is.



A Space Wars prototípus nappal zöld színű lézersugárral, éjszaka (sötétben) vörös színű lézerrel üzemel. Zseniális!



Steve elmagyarázza a Space Wars mögötti technológiát Aaronnak, a Vectrex TV alkotójának. Safarik tervei szerint a masina hamarosan kereskedelmi forgalomban is kapható lesz...



Az asztalon egy CoCo, egy Commodore Vic-20, egy Texas Instruments TI-99/4A és egy Atari 800 XL. Ebből a csokorból mi csak kettővel találkoztunk élőben. Van mit bepótolni!



Az asztalon ultraritka Atari 2600-as kazetták, hegyekben. Raritás csaknem minden formátumra fellelhető volt.

Sixth Annual Atari Championship

A hétvége, mint általában a hétvégék, a vasárnappal került befejezésre: az utolsó nap tartották a Hatodik Éves Atari Bajnokágot (ami nevétől függetlenül tavaly elmaradt). A szervezők félelmei nem igazolódtak be: a vetélkedőre majd' 30 profi Atari-játékos érkezett és nevezett, elhozva magával a kis családot, vagy a szurkolótábort és retróban érintett haveri kört. A vetélkedés hat televízión vette kezdetét, amelyek egy óriási kivetítőn lettek megtámogatva. Az első, válogatómeccs a klasszikus Kaboom pontszerzési versenye volt – a bemelegítő hi-score 10873 pont lett, ezt kellett a továbbjutáshoz felülmúlni („bemelegítő" score-nak ez nem is rossz, sőt!). Az elődöntőbe jutott szerencsések a Warlordsban döntöttek a legények és a gát évezredeken átívelő kérdésében, majd a középdöntő következett, és a Combat (akkoriban ugyebár nem bonyolították túl a játékok neveit). A Combat négy főre szűkítette a kört, a négyszög pedig nekilátott, hogy a Bowling és a Circus Atari segítségével eldöntse, ki lesz az a két retró arc, akik a döntőt játsszák majd. A nagydíjat az NWCGE Invaders (egy Coke Wins-klón) magasabb pontszámot elérő játékosa vihette haza: esetünkben egy Dave nevű ürge (érdekesség, hogy a második helyen a barátnője, Cara végzett... remek páros lehetnek!). Az eseménysorozatot olyan népszerű retro-honlapok és kiadók (!) támogatták, mint Paul Slocum, a Packrat Videogames, az Atari2600.com, a Video Magic, a ResQsoft vagy a neves AtariAge.



Kaboom válogatómeccs...



...Warlords elődöntő,...



...és a Combat középdöntő.



A szervezők, balról jobbra: Jake, Beth, Zack és Jamie.



Bajnok: Dave (kezében a trófeán kívül a másik nyeremény: egy Pac Man szemeteskukszi)!







ANIMATRIX

Hosszas rábeszéléssel (valamint egy ötös pakk, Kelt típusú Nová Séria Svetlé Pivo segítségével) sikerült főszerkesztőnket meggyőzni, hogy a Multiplay! igényes olvasóközönsége nem élhet tovább legalább havi két oldal anime témájú eszmefuttatás nélkül – így most egy új rovatot köszönthettek ezen az oldalpáron. Helyszűke miatt az anime iparág aktuális történései, illetve a tervezett filmrecenziók most elmaradnak, különös tekintettel arra, hogy a rovat szerkesztője úgy döntött: előbb némi terminológiával indít (a betűméretért bocs) – így talán a Nyájas Olvasó sikeresen elkerüli majd a fuldoklást a tervek szerint a későbbi számokban nyakába zúdított információóceánban. A dolgokkal nem árt tisztában lenni – az óriási szemű japáni loliták, a gigantikus robotok és a huncut csápok előre gyártott nyugati sztereotípiái korántsem készítenek fel arra, amit itt kérem VALÓJÁBAN vár ránk. Kis kéziszótárunkhoz elengedhetetlen segítséget nyújtott Steve Pearl, a fél lábbal a sír szélén táncoló Usenet manga/anime mágusának sokéves tapasztalata, amit ezennel meg is köszönnénk neki.

Rendhagyó rovatunkat egy örvendetes hírrel indítanánk: a Warnernek hála, az Animátrix egyes epizódjai folyamatosan a DVD-mellékletünkre kerülnek majd. (Ebben a hónapban a „Második reneszánsz" 1. része vizsgálható be közelebbről, a következő számban pedig a „Program" és/vagy a „Detektívtörténet" c. epizódokkal folytatjuk a sort.) A rovat első szegmense az aktualitás ürügyén tehát az Animátrix részletes bemutatása. Kevésbé harcedzett olvasóinkban természetesen felmerülhet egy igencsak érdekes kérdés, nevezetesen: Mi is valójában az az Animátrix?

Nos, az Animátrix egy több mint három éven át tartó szoros együttműködés gyümölcse, amely együttműködés a Mátrix-szériát jegyző Wachowski fivérek, és a világ három igen nagy tiszteletnek örvendő anime stúdiója (+1 filmstúdiója) között realizálódott. (Ezek közül kettő japán, egy koreai és egy amerikai – utóbbi a Final Fantasy CG-mozit kitermelő Square Pictures). A stúdiók megalkottak néhány rövidebb filmet, amelyeknek minden aspektusa mélyen a Mátrix-filmek mitológiájában gyökeredzik – viszont az említett stúdiók saját(os) stílusukban épülnek be a Mátrix-univerzumba. A sorozatot alkotó kilenc rövidfilm (változó, 6-16 perc terjedelemben) betekintést nyújt a Mátrix keletkezésébe, vagy a Mátrix-mozi(k)ból megismert szereplők életének új, eleddig ismeretlen szakaszába. Új karakterekkel ismerkedhetünk, új történeteket hallgathatunk meg. (A teljes csokor egyébként önálló DVD-ként is megjelenik, valamikor június elején, az új film bemutatója után.)



FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS (AZ OSIRIS UTOLSÓ ÚTJA)

Forgatókönyv: **Andy és Larry Wachowski**
Rendezte: **Andy Jones**
Animáció és produkciós design: **Square USA**
A történetről: Az emberek Osiris nevű hajójának életbevágóan fontos információkkal kéne visszajutnia Zionba. Egyszerű feladatnak hangzik, ám köztük és Zion között Őrszemek egész armadája áll...
A rendezőről: Andy Jones Kaliforniában született, és a Godzilla (1998) illetve Titanic (1997) c. kasszasikerek speciális effektusainak animációját felügyelte - de részt vett a kevésbé kasszasiker Final Fantasy mozi (2001) elkészítésében is.





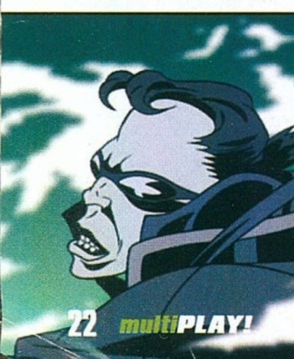
THE SECOND RENAISSANCE PART 1 & 2 (A MÁSODIK RENESZÁNSZ, 1. ÉS 2. RÉSZ)

Forgatókönyv: **Andy és Larry Wachowski**
Rendezte: **Mahiro Maeda**
Animáció és produkciós design: **Studio 4°C, Tokió**
A történetről: A Mátrix genezise: az emberiség utolsó városai, a háború kezdete a gépek ellen és az emberiség végső hanyatlása. Egy epikus utazás a zioni archívumban és a Mátrix történelmében.
A rendezőről: A népszerű Ao no 6go (Blue Submarine 6, 1998) tervezője és rendezője. Volt animátor, karaktertervező, és sok minden egyéb a Laputa: Castle in the Sky (1986), Royal Space Force: The Wings of Honneamise (1987) és Neon Genesis Evangelion (1995) rajzfilmek készítése során.



KID'S STORY (KÖLYÖK TÖRTÉNETE)

Forgatókönyv: **Andy és Larry Wachowski**
Rendezte: **Shinichiro Watanabe**
Animáció és produkciós design: **Studio 4°C, Tokió**
A történetről: Egy középiskola tantermében ücsörögve a Kölyök személyre szóló meghívást kap Neotól a Mátrix elhagyására. De kijáratot találni nehezebb, mint azt valaha gondolta volna.
A rendezőről: Watanabe a Cowboy Bebop mozi (2001) rendezőjeként debütált, mely a népszerű, azonos című televíziós sorozaton alapult (s ami szintén az ő nevét dicséri). Társrendezőként jegyzi a Macross Plus mozi ill. OAV is (1994).



PROGRAM

Forgatókönyv: **Yoshiaki Kawajiri**
Rendezte: **Yoshiaki Kawajiri**
Animáció és produkciós design: **Madhouse, Tokió**
A történetről: A Szamuráj kiképző program szimulált világában Cis, a Zion katonája kénytelen választani a szerelem és a valós világban hátrahagyott bajtársai között.
A rendezőről: Kawajiri a Madhouse animációs stúdió egyik alapító tagja, ahol a Lensman (1984) c. eposszal indított. Az anime közönség körében legismertebb munkái a Wicked City (1987), a Ninja Scroll (1993) és a Vampire Hunter D: Bloodlust (2000).

WORLD RECORD (VILÁGREKORD)

Forgatókönyv: **Yoshiaki Kawajiri**
Rendezte: **Takeshi Koike**
Animáció és produkciós design: **Madhouse, Tokió**
A történetről: Akarat és fizikai erő csodálatra méltó kombinációjával Dan, a világrekord rövidtávfutó sikeresen elhagyja a Mátrixot, és egyetlen pillanat erejéig bepillantást nyer a háttérben megbúvó valóságba.
A rendezőről: Animátor és animációs felügyelő olyan rajz- és rövidfilmek esetében, mint a Ninja Scroll (1993) vagy a Party 7 (2000). A Trava (2001) c. rövidfilmmel mutatkozik be, mint rendező.

BEYOND (HIBA A RENDSZERBEN)

Forgatókönyv: **Koji Morimoto**
Rendezte: **Koji Morimoto**
Animáció és produkciós design: **Studio 4°C, Tokió**
A történetről: Egy kisvárosban, ahol nem minden az, aminek látszik, Yoko sikeresen megleli a léket a rendszeren: egy elhagyatott villát, melyben látszólag bármi lehetséges. Majd Ügynökök érkeznek a helyszínre, hogy kiszűrjék a „hibát".
A rendezőről: Morimoto jól ismert az anime rajongók körében, mint a klasszikus Robot Carnival (1987) antológia főrendezője, vagy mint az Akira (1987) animációs felügyelője. A tokiói Studio 4°C egyik alapító tagja, ahol Otomo fantasztikus Memories-ának (1996) Magnetic Rose c. szegmensét rendezi, valamint a Noiseman Sound Insect (1997) c. rövidfilmet jegyzi.

DETECTIVE STORY (DETEKTÍVTÖRTÉNET)

Forgatókönyv: **Shinichiro Watanabe**
Rendezte: **Shinichiro Watanabe**
Animáció és produkciós design: **Studio 4°C, Tokió**
A történetről: Ash, a sokat megélt magándetektív végre a cyber-bűnöző Trinity nyomára bukkan...
A rendezőről: ...már elmondtunk mindent a Kid's Story kapcsán.



MATRICULATED (AZ EMBERI MÁTRIX)

Forgatókönyv: **Peter Chung**
Rendezte: **Peter Chung**
Animáció és produkciós design: **DNA, Szöul**
A történetről: Lázadók egy kis csoportja megszerez egy Őrszemet, és sikeresen átprogramozzák, hogy az ő ügyüket szolgálja. Ügyködésük folytán a robot az emberi Mátrixot előnyben részesíti a gépi valósággal szemben – azonban a gép Mátrixra való éhsége gyorsan meghaladja az emberek azon képességét, hogy kiszolgálják azt...
A rendezőről: Peter talán legismertebb munkája az Aeon Flux rajzfilmsorozat (1991), melyet eredetileg az MTV Liquid Television showjának készített. Számos reklámfilm mellett aktívan részt vett a Transformers (1984), a Fecsegő Tipegők (1991) és az Alexander (1998) TV sorozatok munkálataiban (utóbbit múlt havi páciensünk, Rintaro neve fémjelzi).



MANGA / ANIME SZÓTÁR

AMECOMI
Az „american comics" (amerikai képregény rövidítése). Japánban a kifejezés általánosan használt minden olyan képregényre, ami nyugatról érkezett a szigetországba, cirka 20-40 oldalt hasznosít, és a nálunk is hagyományos képregény-füzet formátumban kerül piacra. Ott (akárcsak nálunk) kizárólag a legnevesebb amecomik ismertek a nagyközönség köreiben: Superman, Spider Man, X-Men, Snoopy. A japánok ezt a formát többnyire klisékkel tömöttnek tartják, és kerülik – tegyük hozzá, jogosan. Az averzió másik oka: a japáni olvasó számára a nyugati képregény nehezen követhető, szövegileg túlzsúfolt (az átlagos manga egy oldalán a szem cirka 20-30 másodpercet tölt – ennyi szükségeltetik a befogadáshoz).

ANIME
Animáció, animációs film. NEM manga (bár a hetvenes évek előtt még éltek a köztudatban olyan kifejezések, mint a „TV manga", vagy a „manga eiga"), bár hagyományosan a manga képezi a japán animációs filmgyártás alapanyagát. A köztudatban a két szó keveredését valószínűleg az amerikai Manga Entertainment nevű cég okozta, amely elsősorban számos anime angol nyelvű kiadásával szerzett érdemeket. A legtöbb anime természetesen a kisgyerekeket, illetve a tizenéveseket célozza – maga az anime-ipar is mindig valahol a manga piac kereskedelmi kiterjesztése volt (lásd a marketing szakirodalom „árukapcsolás" kifejezését). Néhány anime a főiskolás és felnőtt réteget próbálja elérni, ám számuk gyakorlatilag jelentéktelen (Japánban. Más dolog, hogy a mi a Multiplay! hasábjain elsősorban ezekkel a műalkotásokkal kívánunk foglalkozni – illetve azokkal a rajzfilmekkel, melyek szorosan köthetőek egy játékhoz, vagy játéksorozathoz).

BUKYOU
A kínai wuxia szó japáni megfelelője, jelentése „büszke lovag", „harcos vándor". A wuxia zsáner tehát egy vándor harcművész körül pörgeti az eseményhorizontot. Japánban nem túlságosan ismert, de rendkívül populáris Taiwan és Hongkong manga olvasóközönségének köreiben. A műfaj legnevesebb művelői Jin Yong és Gu Long. A kínai harcművész manga általában teljesen eltérő képi és narrációs világgal rendelkezik, mint japáni társa; az olyan Japánból származó művészek befolyásának ellenére, mint Hara Tetsuo, Ikegami Ryouichi, vagy Houjou Tsukasa.

CG
„Computer Graphics". Manga/anime kontextusban természetesen minden olyan illusztráció és animáció, ami számítógép bevonásával született. A számítógéppel történő manga kifestés az utóbbi évtizedben rendkívüli popularitásra tett szert a manga-kák körében. A technológia alkalmazásának úttörői Kia Asamiya, Terasawa Buichi és Tsudzuki Kazuhiko. Természetesen a rajzolók legtöbbje a Macintosh platformot favorizálja.

COMIKET
A „comic market" (képregény-piac) rövidítése. A Comiket Japán legnagyobb doujinshi manga vására, amit a hetvenes évek óta évi két alkalommal tartanak (egy két napon át tartó expo). Manapság már több, mint 20,000 árus kínálja itt portékáját. A doujinshi vásárok általánosan megtűrt dolgok Japánban – a legtöbb kiadó többnyire jó reklámnak tartja őket. A tolerancia természetesen határokkal rendelkezik: Japán második legnagyobb „szabad" képregénypiaca, a Comic City utoljára 1994. augusztusában fogadott látogatót – a chibai rendőrség bezáratta a szerzői jogok megsértésére hivatkozva.

DOUJINSHI
„Ugyanazon emberek publikációja", ahol az „ugyanazon emberek" egy adott téma után érdeklődő embereket jelöli. A doujinshi manga így olyan képregényt jelöl, amelyet készítői egy adott téma történetére, cselekményére utalva, vagy a szerző stílusában gyártanak (ez a téma aztán lehet minden a Tomb Raidertől kezdve a Big Brotherig). Ide tartozik bármilyen amatőr, szamizdat manga, elsősorban azok, amelyek egy már létező mangát, animét vagy videojátékot vesznek alapul. Japán planétánk egyetlen pontja, ahol meg lehet élni doujinshi rajzolásból – nem egy doujinshi művész később átnyergel a professzionális piacra (Sonoda Kenichi, Ozaki Minami). Ugyanakkor nem egy profi gyakran rajzol doujinshit különféle álneveken, általában parodizálva saját munkáit (Hagiwara Kazushi, Ueshiba Reach).

GEKIGA
„Dráma képek". A gekiga egyenes, komoly történetmesélés, hasonlóan a színházhoz vagy a mozihoz. Úttörői Shirato Sampei és Saito Takao – utóbbit nagyban befolyásolták Kurosawa filmjei. A gekiga a hatvanas években élte fénykorát – elemeit megtaláljuk akár Tezuka munkáiban is. Manapság már ritka, még a shounen manga magazinokban is; egyedül a negyvenes vagy idősebb olvasók körében népszerű.

GENSAKU-SHA
„A történet írója" – az a valaki, aki a manga történetét vagy cselekményét megírja. A manga által kitermelt pénzt általában fifty-fifty alapon osztja el a gensaku-sha és a manga-ka.

H-MANGA (ECCHI MANGA, HENTAI MANGA)
A hentai szó annyit tesz: abnormális, perverz. A „H", illetőleg az „ecchi" (a H kiejtve) a hentai szleng-rövidítése, ami bárminemű (a szó legszorosabb értelmében vett) szexuális aktivitásra utal. A szexuális perverzió mértékét egy mangában gyakorta az ún. „H-faktor" jelöli – de maga a H-manga teljesen más tészta: gyakorlatilag a pornográf képregény mellékág teszi ki a manga piac 25%-át. Szabadon hozzáférhető, mint a manga bármelyik másik ága, ám technikailag csak bizonyos kor felett lehet megvásárolni, és nem lapozgatható szabadon (szigorúan lefóliázva kerül forgalomba). Számos nagy kiadó van, akik kizárólag H-mangára szakosodtak. Ők termelik ki a japán számítógépekre megjelenő pornó CD-ROMok jelentős részét is (évente cirka 2-300 ilyen jelenik meg). Az ipar ezen ága szorosan kapcsolódik a doujinshi mozgalomhoz.

ILLUST-SHUU
Illusztrációk gyűjteménye (az angolok „coffee table book"-nak, dohányzóasztalra való könyvnek nevezik). Ez egy olyan könyv, ami nem történetet mesél, csupán egy (vagy több) művész rajzainak gyűjteménye (nálunk a klasszikus festészet mellett ilyenek a Boris Vallejo, vagy H.R. Giger albumok, manga viszonylatban a gyűjtést célszerű Shirow „Intron Depot" gyűjteményeivel kezdeni.

IMAGE ALBUM (DRAMA CD)
Nálunk (helytelenül): soundtrack. A mangához (animéhez, videojátékhoz, stb.) kiadott zenei/hang CD. Évente több száz jelenik meg Japánban: image album kapható a legutolsó arcade lövöldözéshez éppúgy, mint a Final Fantasy-sorozathoz. Utóbbi minden epizódjához természetesen ezernyi változatban – az Original Sound Version mellett (amely az első részek esetében természetesen a NES pittyogását szállítja kompakt lemezről), fellelhetőek újrakevert, szimfonikus zenekar és magányos zongorista által, esetleg kelta stílusban előadva, kis- és nagylemezként – és akkor még a különféle válogatásokat, koncertlemezeket, premium (első adandó vásárlási alkalom), limited (korlátozott számban) és relaxációs (Potion sorozat) kiadásokat még nem is említettük.

JOSEI
Manga, ami a húszon túli hölgyeket célozza – elsősorban háziasszonyokat és OL-eket. A „Romana", „Júlia" stb. ponyvafüzetek japáni, rajzolt megfelelője.

KAKIOROSHI
Manga, ami soha nem volt sorozatként kiadva, kizárólag tankoubon formában.

KARA-SETTEI
Karakter design. A manga, anime, avagy videojáték karaktereinek „felépítése". Magában foglalja a kosztümtervezést, és természetesen a fontosabb fizikai és szellemi jellemvonások vázlatát.

KETSUEKIGATA
Vércsoport. A korai nyolcvanas évektől fogva rendkívüli jelentőséggel bír az átlagos japáni fiatal életében – a közhiedelem szerint ugyanis köze van a személyiséghez (Japánban a horoszkópokat is vércsoport szerint lehet megvásárolni). Komolyabb japáni manga vagy videojáték nem nélkülözheti a karakterek vércsoportját . Nagy vonalakban: az 'A' ideges, magába forduló, őszinte, hűséges; a 'B' kitárulkozó, optimista, kalandor; az 'AB' büszke, diplomatikus, diszkriminatív; a nullás pedig munkamegszállott, bizonytalan, érzelmes személyiséget jelöl.

KODOMO MANGA
Gyerek manga. Egyszerű, és kiszámítható – célközönsége a 6-11 éves korosztály. Robotok, fantasy, csipetnyi erőszak (mely csipet máris tiltakozásra késztetne egy európai anyukát). Egy sikeres kodomo manga szinte azonnal megjelenik anime-változatban is, s az igazán népszerű kodomo mangákat (mint pl. a Doraemon) olvasóik nem egyszer „követik" egészen a felnőttkorig. A két legnépszerűbb kodomo manga magazin a Korokoro Comic és a Comic Bonbon.

KÖR
Doujinshi művészek vagy írók csoportja. Az évek során számos kör alakult, s nem egy nagyszámú követővel és rajongóval büszkélkedhet.

LOLICOM (RORIKON)
A „Lolita komplexus" rövidítése. A Lolita komplexus (Nabokov regénye után) a fiatal (kiskorú) lányok utáni beteges (szexuális) vágyakozásra általánosan használt kifejezés. A lolicom (vagy loli manga) a H-manga egyik alzsánere.

MAH-JONG
A Japánban megközelítőleg száz éve népszerűvé vált kínai játék valójában a manga egy egész alzsánerét teremtette: a hetvenes évek óta több száz olyan képregény jelent meg, ami a témával foglalkozik. A mah-jong manga Kitano Eimei agyszüleménye, és napjainkban négy olyan magazin jelenik meg a cseresznyefák földjén, ami kizárólag ezt a stílust képviseli (a legismertebb talán a Bessatsu Kindai Mahjong). A mah-jong manga olvasójának átlagéletkora 18-25 év. Helyét kezdi lassan, de biztosan átvenni a Go manga.

MANGA
Etimológiailag a manga pusztán annyira jelent képregényt, amennyire a karate („üres kezek") verekedést. Maga a szó 1814-ből származik, Katsushita Hokusai mestertől, és „szabadon áramló kompozíciót", „akaratlan képeket" jelent. A manga története a 12. század elején vette kezdetét, s mivel egyszer majd úgyis részletesen elmeséljük, most nem foglalnánk vele az értékes helyet. Maga a kifejezési forma nem csupán Japánban, de egész Ázsiában populáris, Dél-Koreától Thaiföldön és Szingapúron át Indonéziáig. Onnan a „tengerentúlt" szemlélve elsősorban az Államokban és Franciaországban tett szert népszerűségre – köszönhetően elsősorban az animének. Az itt megjelent manga már az ismert 30 oldalas formátumban került standokra, amit a japánok ott „honyaku komikkusu"-nak (lefordított képregény) vagy „eigo-ban"-nak (angol változat) hívnak, és nem mangának.

MANGA-KA
A manga rajzolója. Többnyire ő felelős a karakterek megtervezéséért is. A legtöbb manga-ka maga írja a történetet is (aki nem, az kiszereli magát egy gensaku-shával). Egy manga-ka tehetsége általában abban mutatkozik meg, mennyi mangát „futtat" egyidejűleg. Japánban számos manga-ka olyan megbecsülésnek örvend, mint nyugaton a neves írók, vagy filmrendezők. Ha a sorozat beüt, a rajzoló a továbbiakban gyakorlatilag Dagobert bácsi módjára fürödhet a pénzben. Akira Toriyama Dragon Ball mangáját több mint 70 cég licencelte megközelítőleg 700 termék számára. Toriyamának ezek után 50,000 yent (majdnem 100e forintot) fizettek minden egyes képregény-oldaláért. Másik példa: 1993-ban a Shougakukan kiadó 7 millió yent fizetett Takahashi Rumikonak a „hűségéért". Az elmúlt negyed évszázad legnevesebb manga-kái Fujiko Fujio, Mizushima Shinji, Tezuka Osamu, Ishinomori Shoutarou, Tachihara Ayumi, Yokoyama Mitsuteru, Chiba Tetsuya és Yagisawa Kimio voltak.

MANGA KÖNYVTÁR
Az első manga könyvtár Okayama prefektúrában, Kawakami városában nyitotta meg kapuit, 1988. májusában – ma cirka 250,000 mangát kínál a betévedő figyelmébe. Japánban nem sok ilyen könyvtár üzemel – nem indokolja létezésüket a mangák ára és általános hozzáférhetősége, így elsősorban az „antik" mangák bemutatásának kötelezték el magukat. A kölcsönzési díjak pofátlanul alacsonyak, de egy könyvtárban szinte kizárólag tankoubont találunk majd.

MECHA
A „mechanikus" szó kivonata. Általánosan használt szó gépekre, robotokra, felszerelésre. Elsősorban természetesen az óriásrobotokra, amelyek rendkívül közkedvelt témái lettek az animének, viszont nem értek el különösebben nagy sikereket, mint manga. A mecha design kortárs istenei Nagai Gou, Nagano Mamoru és Masamune Shirow.

MOOK
A „magazine" és a „book" összevonásából. Gazdagon és színesen illusztrált könyvek, a videojátékok világában elsősorban a különféle „strategy guide"-ok megnevezése. A legtöbb mook természetesen a népszerű RPG-sorozatokhoz és a verekedős játékokhoz jelenik meg (különösen figyelemreméltóak a Capcom és az SNK gyönyörű mookjai).

NIJIKON
„2-dimenziós komplexus". Utalás olyan személyre, akit jobban érdekelnek a kettődimenziós (manga, anime, videojáték) hölgyek, mint a hús-vér lányok.

OAV (OVA)
Original Video Animation (vagy Original Animation Video, egykutya). Minden olyan anime, ami nem a filmszínházakba, vagy televízióra készült, hanem kifejezetten a házi piacra (VHS, LaserDisc, DVD). Nem egyszer több epizódból áll – leggyakrabban négyből.

OL
„Office Lady". Japánban honos, irodista kislány. Ha 25 éves koráig nem megy férjhez, általában eltemetheti magát.

OTAKU
„Fanatikus". Kedvesebb, általánosan használt jelentése: „hardcore" rajongó. A szlengbe a nyolcvanas években gyűrűzött be, az elkövető Shinda Mane manga művész – a köztudatba azonban csak 1989-ben áramlott át, mikor a sajtó Miyazaki Tsutomu sorozatgyilkost „elhivatott anime/manga otakuként" jellemezte. Nyugatra a Wired magazin egyik kedves cikke hozta tovább (akit érdekel, a címe „Elidegenedett japán számítógépes zombik" volt).

RENGA
„Szekvenciális képek". A mangától abban különbözik, hogy meglehetősen szabadosan kezeli a helyet – gyakran egyetlen kép van egy oldalon. A szavakkal sem dobálódzik csak úgy.

RENSAI MANGA
Sorozatként (magazinban, lásd Füles) megjelenő manga.

SD, SZUPER-DEFORMÁLT
Karikatúra stílus, melyben az adott alany fejének méretét jelentősen megnövelik (űrtartalmát pedig zsugorítják), míg a teste apró marad. Általában a személyiség is változáson megy át: a szuper-deformált karakter gyerekes lesz (lásd Virtua Fighter Kids).

SEINEN MANGA (1)
A fiatalemberek mangája. A 18-25 éves férfiközönséget célzó magazinok nevükben a Young vagy a Big szavakat hordozzák: ilyen a Young Jump, a legnagyobb példányszámban elkelő seinen magazin, a Young Magazine; de kivétel pl. a Morning és az Afternoon, vagy a Business Jump, ami az üzletemberek számára tálal szex-erőszak-szex témájú képregényeket. Ez a seinen manga legfőbb „kvalitása", ez különbözteti meg a shounen mangától: a tanulmányokat, a sportot és az iskolai életet feszegető sztorik helyett az üzletemberek Pachinko és pornó uralta világa, és a főiskolai „kalandok" kerülnek előtérbe. Nem ritkák a politikai vagy üzleti témájú sorozatok. A legtöbb seinen manga otaku harminc, vagy negyvenéves fejjel is hűséges olvasó marad. Korunk legismertebb seinen rajzolói Kawaguchi Kaiji, Hirokane Kenshi, Egawa Tatsuya és Urasawa Naoki.

SEINEN MANGA (2)
Felnőtt manga, a H-manga szinonimája. 1991. januárjától a legtöbb hentai füzet „Seinen komikku" figyelmeztető felirattal került boltokba – a döntést egy agyonpublicizált eset előzte meg, melynek hősnője, egy anyuka meglepetten vette tudomásul, hogy 14 éves fiacskájának gyakorlatilag pornót adtak el.

SENSEI
Mester, tanár. Megtisztelő cím, mely kezdetben az iparág igazi profijainak kiváltsága volt – manapság csaknem minden manga művészt így szólítanak tanítványai és követői.

SHOUJO MANGA
„Lány manga". A 6 és 18 év közötti hölgyek képregénye. A kategorizáció nem a történetmesélésre, a stílusra, vagy a tartalomra vonatkozik – ha egy kiadó úgy dönt, ez shoujo sorozat lesz, akkor az lesz. A shoujo úttörője – ki más is lehetne – Osamu Tezuka, resp. a Ribon no Kishi c. mangája. Azóta a legtöbb shoujo manga szerző természetesen hölgy lett – az úttörő időszak legnagyobb nevei talán Ikeda Ryouko, Hagio Moto, és Ohshima Yumiko, jelenleg pedig egyértelműen Takahashi Rumiko. A mai Japánban a shoujo termeli ki az összeladások 35%-át. A tipikus shoujo ismérvei: az érzelmek hangsúlyozása, a hangsúly átterelése az atmoszférára és a hangulatra, valamint a nagyobb impresszionizmus és montázs. A legfontosabb shoujo magazinok a Nakayoshi és a Ribbon (általános iskolák 6. osztálya alatti kis hölgyeknek), a Lala és a Hana to Yume (tinibukszáknak), a Susperia (horror-kedvelőknek), a Margaret és a Wings (utóbbi már uniszex). Igen, a Sailor Moon (Varázslatos Álmok) vagy a Magic Knight Rayearth shoujo mangák („ou"-val a közepén ejtendő – a „shojo" annyit tesz: szűz).

SHOUNEN
Fiatal fiú, ifjúság. A shounen manga rendelkezik jelenleg a legnagyobb piaci részesedéssel, a legtöbb ilyen magazin heti rendszerességgel megjelenő ún. „telefonkönyv". A legjelentősebb kiadványok a Shounen Jump (bárkinek), a Shounen Sunday (belvárosi gyerekeknek), a Shounen Magazine (sport-irányzék), Shounen Champion (macsóknak) és a Shounen Captain (az otakunak). Ezek közül a Jump a legnagyobb példányszámban eladott – 450 oldalon jelentkezik és megközelítőleg 7 millió ember olvassa HETENTE. A Jump minden mangája magában hordoz három esszenciális elemet: ezek a doryoku (elkötelezett szándék), a yuujou (barátság) és a shouri (győzelem). Számos vetélytárs próbálta ezt a receptet alkalmazni, több vagy kevesebb sikerrel.

TACHIYOMI
„Állva olvasni". Számos boltnak van elege azokból, akik a tachiyomi stílusban próbálnak mangához jutni; ezért nem egy helyen műanyag zacskóba zárják az anyagot, vagy tábla figyelmeztet: fagyi, kutyus, tachiyomit itt bent nemkívánatos vendég.

TANKOUBON
„Különálló kiadás", avagy gyűjteményes kiadás. Miután a mangák szépen megjelentek sorozatként a különféle magazinokban, eljön a tankoubon kiadás ideje: általában 5-11 rész található egy gyűjteményen belül. A legtöbb tankoubon puhafedelű, cirka 200 fekete-fehér oldallal, de sok egyéb formát is ölthetnek: az aizou-ban keményfedeles, vagy különleges kiadást jelöl (300-1200 oldallal); az anime-ban színes, a kaizoku-ban kalózkiadás. A wide-ban vagy gouka-ban luxuskiadást jelöl, 400-1200 oldallal (gyakorta az aizou-ban szinonimája). A tankoubon kiadások teszik ki a kiadók összbevételének jelentős részét. Az angol comics szóból származó komikkusu minden esetben tankoubont jelöl, nem nyugati képregényt (lásd amecomi).

TELEFONKÁRTYA
Pontosan az, ami a neve – de Japánban gyakran előfordul, hogy a nagyobb manga magazinok egy populáris mangájuk hőseivel díszített telefonkártyát mellékelnek vagy bocsátanak forgalomba.

TELEFONKÖNYV
A nyugati ember által kiötlött név az olcsó, elképesztően vastag japáni manga magazinokra, tekintettel arra, hogy ezek legtöbbje pontosan olyan méretű és papírminőségű, mint egy telefonkönyv.

YAOI (SHOUENAI MANGA, SHOTACOM)
A „yama-nashi, ochi-nashi, imi-nashi" rövidítése, ami annyit tesz: „nincs klimaxa, nincs mélysége, nincs jelentése". A yaoi manga valójában a homoszexuális szerelem bemutatása, nem egyszer ismert történetek szereplőit „játékba" vonva. Gyökerei a nyolcvanas években, a June magazin megjelenése körül keresendők. Ma már számos yaoi manga magazin kínálja „portékáját", ám a stílus elsősorban a doujinshik körében virágzik (egyes feltételezések szerint a yaoi a Captain Tsubasa (focis manga) doujinshijeiből kelt életre). A nagy kiadók gyakran adnak ki yaoi antológiákat, hogy a gekiga alapú hölgy-képregények alacsony bevételeit kompenzálják. A műfaj legfontosabb szerzője Nakajima Azusa (alias Masuyama Norie).

YON-KOMA (4-KOMA)
Rövid manga, általában (de nem mindig) négy képkockából áll – ez a nyugati „comic strip" (lásd Garfield) japáni megfelelője, azzal a különbséggel, hogy a yon-koma képei vertikálisan helyezkednek el. A stílus legismertebb képviselői Ishii Hisaichi, Aihara Kouji, Akizuki Risu, Asakura Sekaiichi, Hori Nobuyuki. Igarashi Mikio, Kikuni Masahiko, Nankin, Saibara Rieko, Togashi Yasutaka, Yaku Mitsuru, és Yoshida Sensha.

Reiker
reiker@ipma.hu


↗ Szinkronban vágunk a naplementével







■ Retró bácsi szerint ez a Soul Edge III

SOULCALIBUR II

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** NAMCO **FEJLESZTŐ** NAMCO **MEGJELENÉS** 2003. ŐSZ **NTSC**



Nem mondhatni, hogy 2003-ban a verekedős játékok rajongóinak lélegzetét erre a játékra való várakozás fojtotta volna vissza. A verekedős játékok igazi rajongói ugyanis cseppet sincsenek megszeppenve attól, hogy némi öregecske, 2D bajusz-összeakasztást is kipróbáljanak – idén pedig ilyenből már befutott egy Rage of the Dragons, és készülődik egy SNK Vs. Capcom is, a nagyközönség köreiben azonban kétségkívül a Namco „Soul" sorozatának harmadik (SoulCalibur sorozatának második) része kavarta fel a lehető legnagyobb űrtartalmat kitevő vizet.

Az 1996-os Soul Edge (nyugaton Soul Blade) nem volt bombasiker, mindenesetre egy igen tisztességes bevételt biztosító verekedős játék volt a Namco számára (felbuzdulván az SNK Samurai Shodown szériájának sikerén, divatos alternatívaként a fegyvertelen Tekken széria mellé). A belőle készült, extrákkal bőven megtömött (és nyugaton cenzúrázott bevezetőjű) PlayStation-átirat nem kapott több reflektorfényt, mint pl. a Capcom akkoriban kiadott Star Gladiatora, pedig egy igazán érdekes kalandmódot is magába foglalt – a szaksajtót ugyanis akkortájt rendkívüli módon lefoglalta a Tekken 2 dicsérete (pedig a Soul Edge volt és van olyan jó, mint a Tekken 2).

A második epizód planétánk első 128-bites, és utolsó (hüpp :-(…) SEGA masinájára érkezett meg, és sokak szerint a SoulCalibur II érkezéséig ez volt a legszebb és legjobb 3D verekedős játék. Ezen természetesen lehet vitázni, de nem érdemes (Oké, Grath?!).

A SoulCalibur (vagy Soul Calibur, teljesen mindegy – a Namco egybe írja, és ezt helyesen is teszi, hisz a Calibur nem a kaliber szóból, hanem az Artúr-legendák Excaliburjából lett kivonva) első ízben 1998-ban mutatkozott be a játéktermekben. A japáni a Namco PlayStation alapú System 12 alaplapján futott – de míg a korábbi System 11 lehetővé tette a PlayStation átiratokat, a 12 számos olyan hardware megoldást tartalmazott, hogy épelméjű programozó azonnal kizárta egy konverzió gondolatát). A Dreamcast-átirat a rákövetkező évben követte – de nem akármilyen minőségben! Ez volt az első olyan arcade-átirat, amely messze túlmutatott az alapul szolgáló játékon – részletgazdagobb, poligondúsabb volt, és annyi extrával bővült ki, hogy egyben a játéktermi játékok feletti vészharangok kongatásában is élenjáróvá vált.

A folytatásról szóló hírek első ízben a tavaly februári AOU játéktermi kiállításon jelentek meg, s a rege a villám gyorsaságával szállt szájról website-ra. Az alap a Namco PlayStation 2 magos System 246 arcade alaplapja, ami azonnal nyilvánvalóvá tette: a SoulCalibur II átirata elkészül majd a Sony gépére (is). A játéktermi gép bemutatkozása és mérsékelt sikere után a Namco mindent egy lapra tett fel: mivel a Tekken 4 egyik változata sem váltotta be a hozzá fűzött anyagi reményeket, a SEGA pedig a játéktermekben és a konzolokon is támadásba lendült a Virtua Fighter 4 és Evolution játékokkal, közölték: a II megjelenik mindenre, amire megjelenhet (még Gameboy Advance-ra is).

Március 27-én a játéksorozat harmadik része Japánban ki is masírozott mindhárom tömegpiaci szempontból aktuális konzolra. Igazán érdekes (és üdvözlendő a multiplatform-rákfene sújtotta piacon), hogy minden egyes konverzió más és más ajándék harcost kapott: az Xbox-változat bónusz karaktere Spawn (igen, a Todd McFarlane-féle, mely azért igazán csak az Álla-

↘ Voldo Hurvinek speckója



↘ Xianghua ezentúl csak félcipőt hordhat





Taki bácsi ruganyosabb, mint a Szomszédokban volt






Astaroth még Kalap urat is beveti a győzelem érdekében



mokban népszerű); a PS2 változaté a Tekken-sorozat főantagonistája, Heihachi Mishima (ki más lehetne?!); a GameCube verzió pedig a Zelda-sorozat Linkjét hajítja küzdőtérre (köszönhetően a Nintendoval való szoros együttműködésnek). Ez a Link természetesen nem a Wind Waker stilizált kis fickója, hanem egy „valósághű" Link – amilyet a korai prezentációkban láthattunk.

A játék szűz állapotában 15 karaktert kínál: Mitsurugi, Taki (immáron tejcsárda kosztümben), Kilik, Xianghua, Maxi, Nightmare, Ivy, Astaroth és Voldo már ismerősek lehetnek a sorozat szerelmesei számára; Talim, Yunsung, Cassandra és Raphael azonban új szereplői a szériának – ők a játéktermi változatból érkeztek. Nem úgy az Enigma nevezetű „fegyvert" hordó Necrid, akit szintén Todd McFarlane vázlatai alapján készítettek – ő azonban mindhárom változatban ott van (belső források szerint állítólag a nagy zöld idióta helyett a Namco sokkal jobb ötlettel állt elő, de a megállapodás értelmében Spawnnak és Necridnek együtt kellett a sorozatba érkeznie). Talán ő a legkevésbé érdekes karakter (harcstílusa is adaptív – a mellére kötözött Enigma segítségével bármilyen fegyvert képes a markaiba varázsolni). Hiányoznak: Hwang, Sophitia és Edge Master.

Cervantes, Yoshimitsu, Seung Mina és Lizardman megnyitható/megnyerhető karakterek (utóbbi kettő az egyik extra módban), s közéjük keveredik Charade is, aki egy marionett-szerű karakter (a Soul Edge kard világba szanaszét szóródott darabjaiból áll össze), leginkább Infernora és Edge Masterre hasonlít, tekintve hogy nem rendelkezik saját egyéniséggel – a többieket másolja (küzdőstílus: „elme-letapogatás"). Sigfried itt mint Nightmare egyik kosztüme jelentkezik.

A második rész természetes evolúciója az elsőnek: még nagyobb kiterjedésű, gyakran az állandó ringoutot megakadályozó falakkal kerített arénák, részletes, távolba vesző horizontok, és a DC-változatot megszégyenítő részletességű karakterek jellemzik. A játék motorjával készített bevezetőt ugyan felváltották („visszaváltották") a renderelt képsorok, ám az egyes karakterek „megnyerései" továbbra is rajzolt állóképek.

A már jól ismert játékmódok mellett természetesen visszatér majd a sorozat házi változataira jellemző kalandozós-megverekedős játékmód, ami itt a Weapon Master nevet kapta, és inkább az 1997-es Soul Edge Edge Master játékmódjára hasonlít, mint a Dreamcast-verzió Battle Mode lehetőségére. A Weapon Master során lehetőségünk lesz közel kettőszáz új, harcba vethető fegyver beszerzésére (12 per kopf). A harcrendszer többé-kevésbé érintetlen – ellenben évek óta nem érkezett ennyi érdekes mozgáskultúrával kiszerelt karakter egyetlen folytatásba.

Talim, a szélszentély szüze a legnemesebb addendum: igen érdekes, úgynevezett „széltánc" stílusban küzd, mely talán a legeredetibb stílusgyakorlat az utóbbi negyed évszázad verekedős játékaiban (enyhe elfogultság befigyel – de Talim tényleg érdekes és villámgyors támadásokkal kiszerelt karakter). A koreai Yunsung az előző rész Hwang Sung Kyungjának tanítványa (értsd: klónja), később Seung Han Myong kezei alá került. Ő gyakorlatilag Hwang, csak új bőr alá rejtve, és megszabadítva néhány remek és halálos támadástól. Cassandra Sophitia kishúga, de teljesen más módon verekszik: a hivatalos „athéni stílus" inkább egy amerikai pompom-lány szökdécseléséhez hasonlít – ugyanakkor a fehérnép elképesztően gyors tud lenni, ha egy kicsit akarjuk. Raphael Sorel Franciaországból érkezett (elég jól keveri a japánt mindenféle „möszijővel", meg egyebekkel), és teljesen klasszikus stílusban vív – ilyet szintén nem láthattunk még 3D verekedős játékban.

Sajnos az eredeti Soul Edge/Blade legzseniálisabb tulajdonsága, a harc közben folyamatosan rongálódó fegyverek ötlete itt sem tért vissza a sorozatba (a lényege egyszerű, de nagyszerű volt: egy külön kis „energiacsík" mutatta fegyverünk épségét, s ez lassú fogyásnak indult, ha védekeztünk. Miután elfogyott, harcosunk fegyvere eltörött – a küzdelmet kénytelen volt puszta kézzel folytatni), pedig Heihachi sorozatba tuszkolását talán sikerült volna játékrendszerbe vasalni (esetleg, mint extra mód igazán feltűnhetett volna).

A technikai megvalósítást illetően örvendetes tény, hogy mindhárom változat beépített progressive scan és szélesvásznú (16:9) televízió támogatással érkezik (végre!), a hang PS2-n és Kockán „max." Dolby Surround Pro Logic II, Xboxon Dolby Digital 5.1 lehet.

Ami a grafikát illeti, az Xbox-változat talán egy LEHELLETNYIVEL gazdagabb, mint a másik kettő, de a különbség természetesen csupán a kellő felszerelés (720p progressive scant támogató televízió) jelenlétében észlelhető, s kizárólag az effektusok pompájában nyilvánul meg – mindhárom változat azonos modelleket, azonos textúrákat és azonos magot tartalmaz (a Namco saját multiplatform operációs rendszert készített a program kedvéért). Az irányítás kérdését a PS2-n tárgyalni tárgytalan (remekül működik); meglepő tény viszont, hogy az Xboxon is hasonló a helyzet (digitális és analóg irányítást is igényelhetünk). Controller S természetesen melegen ajánlott (arcade stick méginkább!). Kockán működőképes – nem akkora tragédia, mint a Capcom Vs. SNK 2 EO esetében, de nem is ér fel a Dual Shock 2 nyújtotta kényelemmel.

Néhány pályát (pl. Tarim szélszentélye) és Inferno lángoló formáját talán nem lehetett volna megcsinálni Dreamcaston (azért kapott ott Duralhoz hasonló folyékony fémbőrt), ettől függetlenül a négy éves (!) programnak még most sincs miért szégyenkeznie: a SoulCalibur II csupán megismétli, variálja az előző részt – felül csupán a poligonok számában múlja azt. Ettől függetlenül, aki csak tud otthon japán NTSC-játékot futtatni (legyen szó bármelyik platformról is), az azonnal rohanjon, és szerezze be valahogy (Internet, pl.), mert a nyugati világ „játékcivilizált" részének még augusztusig (ez amerikai megjelenés, elképzelhető, hogy nálunk még tovább) vissza kell fojtania azt a bevezetőben emlegetett lélegzetet.


Most jól alá lesz vágva a kolleginának

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 100%

„Túllépvén a történelem és a világ keretein, a kardokról és lelkekről szóló mese örökkön újra elmondatik."




Az egyik ellenség: Harappa the Rapper







A Csendes Domb újra megbolydult

SILENT HILL 3

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI TOKYO **MEGJELENÉS** 2003.08.06. NTSC 2003.05.23. PAL

A Silent Hill-sorozat neve biztosan ismerős a túlélő horror műfajának kedvelői előtt. Jóval fiatalabb, mint a két veterán, az Alone in the Dark-, és Resident Evil-sagák, ennek ellenére már az 1999-ben, PS-en debütált első rész is számos rajongót szerzett magának, majd a két évvel ezután következő – már a Sony új konzoljára íródott – folytatás pedig csak tovább öregbítette a hírnevet (a valamivel később kijött Xbox-konverzió is nagyszerűen sikerült). Ezen olyan nagyon nem is kell csodálkozni: a félelmetes kisváros, a groteszk szörnyek, a nagyszerű látványeffektusok, a hihetetlenül eltalált zene, az egészen komoly fejtörők és a többféle lehetséges befejezés mind-mind adalékul szolgáltak a sikerhez – sokak szerint a műfajban ez a sorozat ül a királyi trónon. Ez ebben a formában talán túlzónak tűnhet, de egy dolgot el kell ismerni: a Silent Hillnek hangulata van. Méghozzá egyedi és *tényleg* hátborzongató – a balesetek elkerülése végett az alaposan felkészült játékos ideális játszószobája kétségkívül egy jó akusztikával rendelkező, magas komfortfokozatú, elsötétített mellékhelyiség.

A Konami jól időzített. 2002. május 22-én, a tavalyi E3-on jelentették be, hogy a harmadik rész már fejlesztés alatt áll. Ettől függetlenül, hosszú ideig csak morzsányi információk, egy-két nem túl jó minőségű videó és pár semmitmondó kép keringett a neten az általuk csak pszicho-horror műfajúként aposztrofált programról. Az idén januárban, San Franciscóban tartott Konami Gamers' Day-en azonban már előrehaladottabb állapotban volt a játék, és több érdekességről is fellebbentették a fátylat (többek közt arról, hogy egy kicsit csúszni fognak a megjelenéssel), sőt a szerencsésebbek már egy játszható demóverziót is kezükbe kaparinthattak.

Főhősnőnk ezúttal egy teljesen új karakter (akárcsak a játék többi szereplője), név szerint Heather Morris – egy szelíd, hétköznapian szöszke tinilány, aki imád a haverjaival lógni az utcákon. Éppen a helyi bevásárlóközpontba tart, amikor az élete rút fordulatot vesz – az addig kivilágított utcák és terek egy csapásra megváltoznak. A második részből már ismerős „képzaj" effektus látható – az ifjú hölgy hirtelen az ismerős vidámparkban találja magát, de csillogó fények helyett egy rémisztően kihalt, kísértetjárta, köddel borított helyet lát, a hangos kacagást és zsibongást pedig a néma csendből fel-felhangzó gyanús, földöntúli hangok váltják fel. Sötét van – az egyetlen fényforrás Heather kicsiny elemlámpája, amely ugyan ad némi megnyugvást, de ugyanakkor a fénykörébe kerülő halottak, vérfoltok és furcsa szörnyfélék nem kecsegtetnek túl biztató jövőképpel... A múmiaszerűen imbolygó lények és kutyák elől a lány a hullámvasút tetejére menekül (klasszikus női logika: onnan ugyebár már tényleg sehová sem vezet út...) – és bepattan egy vonatba. Ami szépen meg is indul lefelé, de egy szakaszon hirtelen baleset történik, a kocsi megperdül, Heather pedig kihullik a feneketlen sötétségbe...

...aztán felébred. Mindez csak egy rossz álom volt, hősnőnk egész egyszerűen elszunnyadt egy étterem asztalára borulva. A kép csodálatosan kitisztul, a zaj-effektus eltűnik – éles kontúrokat látunk mindenütt. Egy édesapjával folytatott telefonbeszélgetés után Heather hazaindulna – egy idősebb, kalapos úriember viszont megpróbál beszédbe elegyedni vele. A még kissé zaklatott lány nem igazán hajlandó bájcsevegni a Douglas Crevant néven bemutatkozó állítólagos detektívnek, így figyelmen kívül hagyja azt is, hogy a nyomozónak valami fontos és azonnali közlendője van főhősnőnk születésével kapcsolatban. Heather ezt nem várja meg, inkább a mosdóablakon keresztül lelép a helyszínről, remélve, hogy kicselezi a makacs férfit. A sikátor, amelybe érkezik, újfent gyanús – kosz, mocsok és elhanyagoltság nyomai látszanak mindenütt. Innét kezdődik Heather kalandja – a mi igazi kalandunk.

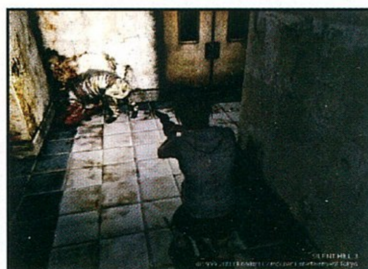
Az első pár szakaszon (szokás szerint) még nem futunk össze szemtől-szembe

Az itt dolgozó festő szemlátomást csak pirossal dolgozik









Valaki ebben a kádban játszhatta végig az előző részt











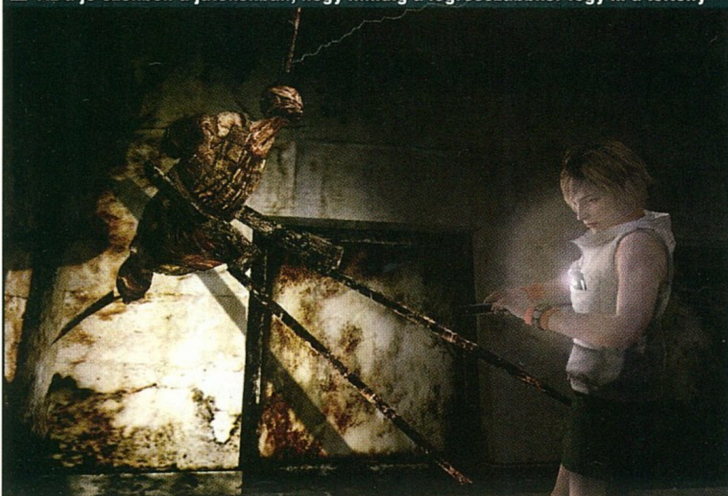
Itt látható, mit jelent Koreában a kutyakaja kifejezés… Szemetek!

szörnyekkel, inkább csak baljós huhogásuk ad ijesztő hátteret az eseményeknek. Egy-két egyszerűbb, klasszikus kalandjáték-puzzle megoldása (kulcskeresés) után egy liftnél összefutunk egy ismeretlen, középkorú nővel, aki – úgy tűnik – tudja, mi történik itt. A szörnyek szerinte azért jöttek, hogy tanúi legyenek az emberiség által feldúlt Paradicsom újjászületésének. Heather persze nem érti, mi sem értjük – még. Megtudjuk azt is, hogy a nőt Claudiának hívják, elejt egy-két homályos megjegyzést, melyek szerint Heather valamiféle különleges erővel bír, és képbe kerül Isten keze is – de egyelőre az egésznek se füle, se farka. Innen azonban megkezdődik a valódi lebegés a rémálom és a valóság közt – bár ki tudná megmondani, melyik is az igazi világ… A játék időszakonként váltogat a két realitás (?) között: ami az egyikben nyugodt, hétköznapi és békés, az a másikban vérmocskos, szörnyekkel teli, erőszakos és félelmetes.

A történet kezdetén *nem* Silent Hillben járunk – noha az egész környezet erősen emlékeztet a hányatott sorsú kisvárosra. A forgatókönyvíró, Owaku Hiroyuki mindössze annyit árult el, hogy ha már egyszer a címben szerepel az ominózus helységnév, valami kapcsolódási pontot mindenképpen keresnek (szerintünk amikor ezt nyilatkozta, nyilván még fogalma sem volt a teljes sztoriról). Így vagy úgy, a grafika minden eddigit felmúlónak ígérkezik – az első adag nagyfelbontású képről mindenki úgy vélekedett, hogy még a fejlesztői környezetből lettek kiszedve, ennek megfelelően nem tükrözik teljesen a valóságot – nos, a demoverzióról szóló beszámolók alapján úgy tűnik, a Konami megint valamit óriásit alkotott. Részletes környezetábrázolás, amelyet a grafikus motornak egy cseppet sem kell lebutítania, a nagyobb, nyílt terepeken nem vesznek ködbe – hacsak nem szándékosan – a távoli részletek sem. A belső terek (szobák, folyosók) is aprólékosan lettek kidolgozva: a könyvesboltban minden könyv ott áll a polcon, a pékségben pedig halmokban hevernek a sütemények. A játék – műfajából adódóan – alapvetően sötétben játszódik, ezért muszáj, hogy a programozók ügyesen bánjanak a fényeffektusokkal. Legfontosabb eszközünk, a zseblámpánk fénye által megvilágított objektumok természetesnek és valósághűnek tűnő árnyékokat vetnek. A grafikai munka oroszlánrészét ugyanaz a négy kulcsember végzi, akik az előző két részben, a biztos talaj tehát megvan. Ha a zene és a hangeffektusok „csak" a szokásos minőséget hozzák, akkor azzal sem lesz semmi problémánk – Akira Yamaoka a műfaj egyik zsenije.

Aki játszott az előző részekkel, annak ismerős lesz az irányítás is, úgy fest, ezen a téren szinte semmit sem változtattak. Lehet választani a 2D és 3D irányítás között – vagy ha úgy jobban tetszik, hát a Resident Evil-, és a Metal Gear Solid-féle kontrollálási mód között (jelentkezzen, aki az elsőbe szerelmes...). A harc megkönnyítése végett hősnőnk képes az oldalazásra, és bár a kamerakezelő rutin természetesen igyekszik elkerülni a megakadásokat, de egy gombnyomásra azért automatikusan karakterünk mögé is ugratható. A játékban számos fegyvert használhatunk, kezdetben csak egy rozsdás csődarabot, de a későbbiekben már egészen komoly arzenálunk lehet, többek között egy lángszóróval és egy gépfegyverrel is apríthatunk. Ezekre szükségünk is lesz, mert a történetben nyilván egyre vadabb és erősebb ellenfelekkel kerülünk majd szembe (eddig egyetlen főellenségről lehet tudni, amelyik egy óriási méretű hernyó). A fegyverek mellett más hasznos kiegészítőket is használhatunk: például ha ránk támad egy mutáns kutya, eldobunk egy szelet húst – a dög azonnal ráront a könnyű prédára, és amíg marcangolja, könnyedén megkerülhetjük. Aki nem foglalkozik állatvédelemmel, pediglen nyugodtan a közelébe lopózhat, és akár széjjelverheti a fejét egy vascsővel. Kazuhide Nakazawa, a játék rendezője igyekezett kihangsúlyozni, hogy a játékban végig egyetlen szereplőt irányítunk – jelesül Heathert, a tinilányt – aki nem éppen járatos a fegyverek kezelésében. Ebből következően éreztetni kívánják velünk, hogy egy hétköznapi ember – ugyanakkor nem szeretnék, hogy mindez frusztrálja a játékosokat. Érdekesen hangzik, és fogalmunk sincs, hogy ezt hogyan szándékoznak megoldani.

A per pillanat még PS2-exkluzív játék különlegessége, hogy – az előzetes tervekkel ellentétben – az európai régióban jelenik meg először, megelőzve USA-NTSC társát (sőt, magát a japán megjelenést is!). Hogy ennek mi az oka, azt ne firtassuk – inkább vágjunk kárörvendő képet a dologhoz, és reménykedjünk, hogy trend lesz belőle… Frappánsabb befejezést pedig el sem lehet képzelni a cikk végére, mint Nakazawa úr és egyúttal a Silent Hill 3-at készítő csapat irányelveit: *„A Silent Hill 3-mal játszó játékosok olyan élményekkel lesznek gazdagabbak, amilyeneket semmilyen más formában – sem könyvekben, sem filmekben – nem tapasztaltak még. A játék egy teljesen újszerű frászt hoz a játékosra…"* Ámen.



Az a jó ezekben a játékokban, hogy mindig a legrosszabbkor fogy ki a töltény



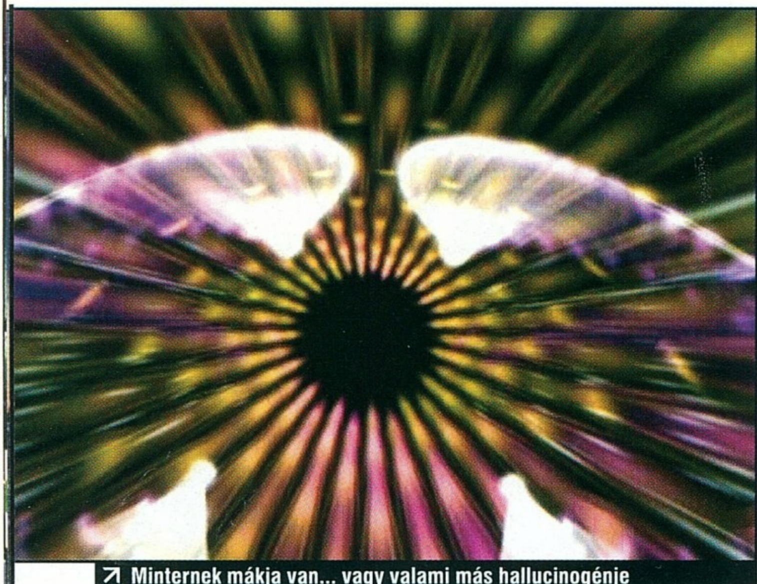


ELSŐ BENYOMÁSOK

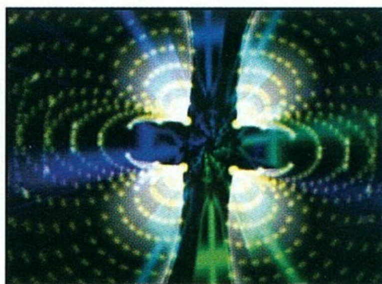
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%

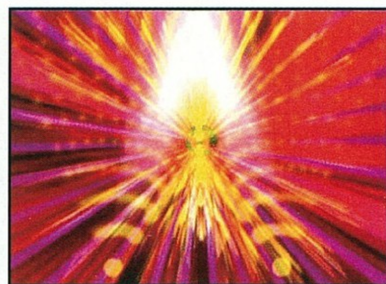


Sokak szerint május az év egyik legszebb hónapja. Ha bízhatunk a Konamiban, idén egyben a legfélelmetesebb is lesz.

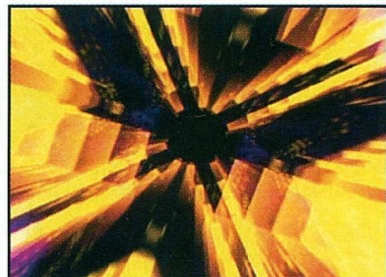


Minternek mákja van... vagy valami más hallucinogénje









Láma, birka, kecske és egy hippi: Jeff Minter, aki újra játékot fejleszt...

UNITY

TÍPUS AVANTGÁRD **KIADÓ** LIONHEAD **FEJLESZTŐ** LLAMASOFT **MEGJELENÉS** 2004. ?

Először is, be kéne mutatkoznom. Az a személy vagyok, akit úgy neveznek: a Yak. Réges-régen választottam ezt a becenevet; még akkoriban, amikor az ősi játéktermi gépek hi-score táblái csupán hárombetűs neveket tudtak elfogadni. A Yak mellett döntöttem, mert a jak egy nagyon nagy, szőrös állat – hozzám hasonlóan ;-).

A hetvenes évek végén kezdtem először játékokat írni, még az öreg Commodore PET-re, aztán 1982-ben alapítottam egy céget, Llamasoft néven – ahol Commodore Vic-20-as és 64-es játékokat fejlesztettem. A Llamasoft jelen volt egy darabig, elsősorban Európában, és összetéveszthetetlen stílusáról lett ismert – a játékok általában nagy adag humort, haszonállatra való utalást és kellemes játékmenetet tartalmaztak. Kellemeset, legalábbis néhány ember számára – a Llamasoft játékai soha nem elégítettek ki általános igényt – azonban aki élvezte azokat, lojális rajongó volt, s ma is szívesen emlékezik rájuk. A Llamatron című játékommal (Atari ST, Amiga, PC) jelentős szerepet játszottam abban, hogy a shareware koncepció megvethette lábát az Egyesült Királyságban. Készítettem játékokat az Atarinak is; ezek közül talán az Atari Jaguaron megjelent Tempest 2000 a legismertebb. Az utóbbi öt évet a VM Labs alkalmazásában töltöttem, ahol a Tempest 3000 került ki a kezeim alól. De ez egy hatalmas projekt része volt... aminek végére a VML tönkrement, én pedig munka nélkül maradtam." Így vall életútjáról a Yak, a Gridrunner vagy a Revenge of the Mutant Camels legendás készítője. A játékipar számára mindig is -ipar utótag nélküli volt. Hippi, renegát, fanatikus. Kedvünkre való arc.

Idén január 24.-én jelentette be a Lionhead Studios, hogy az „ipar" két legnagyobb tiszteletnek örvendő veteránja, Peter Molyneux és Jeff Minter egyesítették erőiket (előbbi úr financiális infúzióval, utóbbi szürkeállományának latba hajításával). Összeálltak, hogy megszülethessen valami, ami szavakba nehezen önthető. Unity. Jelentését tekintve: egység. Eggyé válás, anti-magány. A szinkron, a harmónia állapota, vagy minősége.

Hogy mi a Unity, mint játék?! Egy csodálatos utazás gyönyörű, absztrakt 3D tereken át, változatos tempó mellett; a lágy csoszogástól a szélnél sebesebb suhanásig. A látványhoz és az ütemhez szorosan kapcsolt hangeffektusok, melyek a játékmenet szerves részét képezik. Egy „fény-szintetizátor", egy zenei játék, és egy shoot'em up őrült fúziója. Egy játék, amit nekünk, beteges nosztalgiától sújtott újságíróknak köszönhettek.

– James Binns, hívott fel az EDGEtől – magyarázza Pete Hawley, a Lionhead egyik producere –, és megkérdezte, támogatunk-e magánfejlesztéseket is. Én pedig azt gondoltam, miért is ne? Peter [Molyneux] eléggé szabadelvű főnök. James erre megadta Jeff számát..."

Molyneux pedig megadott Jeffnek mindent, amit az kért. A Unity projektre annyi ideje van, amennyit csak akar. A Yak pedig nem szöszmötölt – azonnal nekilátott a kódolásnak.

A projekt alapkövét Minter korábbi, VLM-3 (Virtual Light Machine 3) c. DVD-fejlesztése alkotja (képeink is ebből származnak) – az első két epizódot még Jaguarra, majd NUONra készítette el (ez volt a VM Labs azon fejlesztése, melybe beletörött a bicskájuk – a NUON technológia a hagyományos asztali DVD lejátszók és a játékkonzolok közötti hiányzó láncszem). A VLM-3 gyakorlatilag egy „fény-szintetizátor"; egy virtuális narkotikum, egy bináris kaleidoszkóp.

A kép nyúlik, torzul, morfolódik; mutáns minták váltják egymást, színek vérzenek el és robbannak szivárványt szórva. Mértani alakok és geometriai minták özönlenek, a képernyő textúrákkal telik meg (köztük az egyik réteg felismerhetően Jeff egy korai játékából, a Psychedeliaból származik). – Ez valami k*b****tt őrült. Ez őrültség! – kommentálta Minter. A képeket nézegetve be kell látnunk: az.

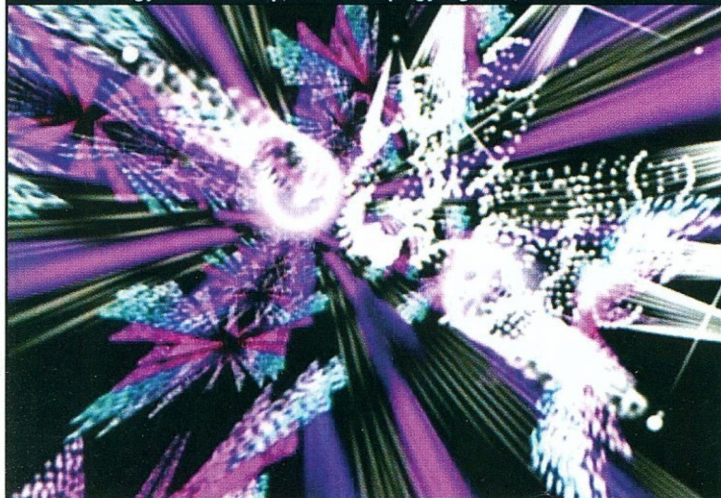
A sajtótájékoztató szerint a fejlesztés Minter welshi stúdiójában (értsd: otthonában) folyik, a Lionhead végzi az audió, a tesztelés, a produkció és a PR körüli teendőket. Jeff szerint a Unity játékmechanikailag több lesz, mint a Rez volt – és modern absztrakt, nem pedig retro absztrakt, mint Mizuguchi játéka (bármit is jelentsen ez). Reményei szerint a Tempest és a Llamatron legvadabb pillanatait szeretné elegyíteni rengeteg más adalékkal. A GameCube programozását kellemesnek találja, azt pedig már most megígérte: a PAL-változat mindenféle konverziós átok nélkül érkezik, 60Hz-es, folyamatos képfrissítés mellett.

A tervek szerint négy játékos játszhat majd szimultán, mindegyik az alapgrafika egy-egy rétegét módosítva. A platformból adódóan saját zenei aláfestés illesztésére sajnos nem lesz mód – de az alapzenék a Lionhead szócsövei szerint kielégítenek majd minden kétkedőt.

Hogy mit mondott a Unity kapcsán Molyneux? – Jeff egyike azoknak az embereknek, akik arra ösztönöztek, kezdjek pályát ebben a szakmában. A nyolcvanas években, hasonlóan mindenkihez, én is autogramot szerettem volna kapni tőle. Biztos vagyok benne, hogy a játéka egyedülálló lesz...

Erre Minter? – Örülök, hogy végre álmaim játékán dolgozhatok. Azt hiszem, egész pályafutásom legfontosabb lehetősége az, amit a Lionhead nyújt. Biztos vagyok benne, hogy együtt valami különlegeset rakunk majd le az asztalra.

S mit mondunk mi? – Jeff, AZONNAL játszani szeretnénk vele, iparkodj!



Jobb ma egy bináris bebop, mint holnap egy digitális Dáridó

ELSŐ BENYOMÁSOK

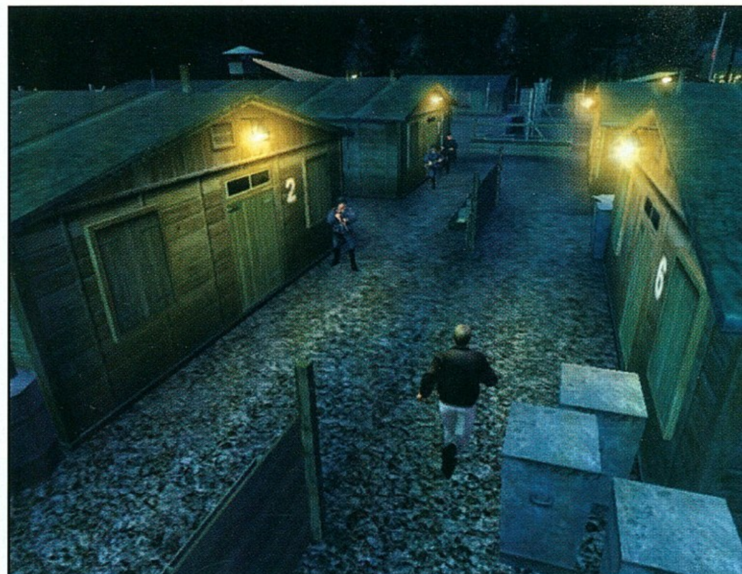
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 40%

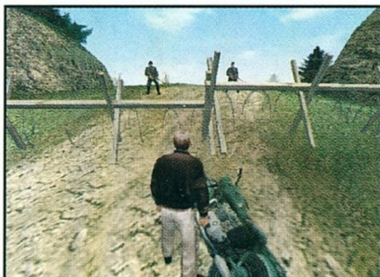
„Nem kötötték meg a kezem, de valószínűleg most b**s, káromkodás, vagy pia nem fog szerepelni benne." – Jeff Minter**



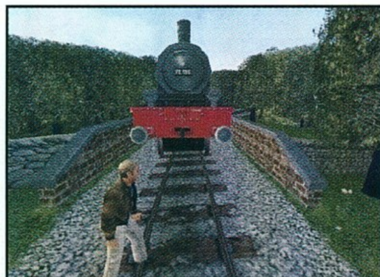








↗ Innentől a gyalogtúra javasolt



↗ Steve McQuinn József Attila szerepében

↗ „Jó, jó, megyek már aludni!"

■ A szögesdrót csak az első akadály

THE GREAT ESCAPE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SCI **FEJLESZTŐ** PIVOTAL GAMES **MEGJELENÉS** 2003.08.29. **PAL/PS2** 2003.08.29. **PAL/GC** 2003.08.29. **PAL/XBOX**

A valós eseményeken alapuló, A nagy szökés című, 1963-ban Oscar-díjra is jelölt filmet jobbára az angolszász televíziók szokták minden évben műsorra tűzni a II. világháborúra emlékezvén, de nálunk is felbukkant már néhány adó műsorán. A parádés szereposztás és a lendületes, humorral bőven eleresztett, de azt néhány torokszorító jelenettel ellensúlyozó történet az élvezetes mozik közé sorolja a Steve McQueen, James Garner, Richard Attenborough és Charles Bronson szereplésével készült alkotást.

A történet egy hadifogolytáborban kezdődik, méghozzá egy különösen őrzött, direkt a problémás, szökésre hajlamos szövetséges hadifoglyok számára épített lágerben. A többségében lelőtt, de élve megmenekült vadászpilótákból és bombázógép személyzetekből álló táborlakók kötelességüknek érzik, hogy megszökjenek az ellenség fogságából. A leküzdendő nehézségeknek ráadásul csak a kisebb részét jelentik a szögesdrótok és viszkető ujjukat állandóan a ravaszon tartó őrök, a szabadságtól a náci megszállás alatt álló Európa is elválasztja őket, hiszen igazán csak Angliában, esetleg a semleges Svájcban érezhetik magukat biztonságban.

Érdekes húzás a Pivotal Gamestől (akik a Conflict: Desert Stormmal már letették névjegyüket a háborús akciójátékok kategóriájában), hogy a játékot nem a film kezdetétől indítják, hanem a főszereplők fogságba esésének is részesévé teszik a játékost. Ám ez csak amolyan, formabontó prológus, lángoló repülőgépekkel és kelepelő farokgéppuskákkal. A továbbiakban a film történetét nem „szó szerint", de viszonylag szorosan követő játékot gyakorlatilag három fő fejezetre lehet bontani. Az első szakaszban a szökést kell megszervezni és összeszedni azokat a kellékeket, amik elengedhetetlenül szükséges a passzív akadályok és az őrség leküzdéséhez. Ez a rész a lopakodásról szól, és némi taktikai érzéket követel meg a játékostól. Amikor minden készen áll, akkor következik a legjobb terv kiválasztása, és a szökés végrehajtása – ami leginkább a precizitást és időzítés pontosságát teszi próbára.

A harmadik fejezet pedig már a menekülésről szól – a játékos előtt három csapat, három útvonal áll, amelyek mind eltérőek, és nem meglepő módon nehézségükben is eltérnek egymástól. A szökevények egyik csoportja az éjszaka leple alatt gyalogosan indul a svájci határ felé. A második csoport egy vonaton próbál elvegyülni az utasok között, és Párizs nácitól hemzsegő főpályaudvarán át a Pireneusokon átutazva Spanyolország felé menekül. A harmadik osztag pedig néhány motorbicikli tulajdonviszonyának önkényes megváltoztatása után Ausztrián keresztül célozza meg a svájci határt.

Az már az útvonalak röpke leírásából is kiderült, hogy az alapvetően külső 3D nézetből követhető, illetve irányítható történetben a játékosnak módja nyílik felszállni járművekre, mi több, a többségüket (motorokat, személy-, és teherautókat, valamint a lánctalpasokat) vezetheti is. (Bár az újságírók számára kiadott, még erősen béta verzióban éppen az ezt bemutató motoros szakasz volt az, ami finoman szólva is kihívásokkal küszködött az irányítás tekintetében.) A gyalogos pályákon szerencsére ennek már a bemutatóban sem voltak nyomai, az alapvető funkción túl olyan extrákra számíthatunk, mint például – a lopakodós jelenetekben igencsak hasznos – kulcslyukon átleskelődés. A mindhárom konzoltípusra megjelenő, és a grafikai motor képességeiben külön-külön hangolt programban a mászkálás és az interaktív járművek mellett belső nézetes akciókra, nagy jóindulattal FPS-nek is definiálható lövöldözésekre és verekedésre is lehet még számítani.

Egy dolgot nem értek igazán a játékkal kapcsolatban, hogy miért csak a filmbeli főszereplőt, Virgil Hiltset játszó Steve McQueen jelenik meg felismerhetően az eredeti szereplőgárdából – miközben ráadásul nem is csak az ő irányítását kapja meg a játékos. Gyakorlatilag négy főszereplő között váltogat a történet, s még csak nem is véletlenül, hiszen mindnyájuknak megvan a maga különleges képessége, ami nélkül biztos kudarcra lenne ítélve a vállalkozás. Hilts zárfeltörésben ugyan utolérhetetlen, de a menekülés során életmentő német nyelvtudással MacDonald hadnagy rendelkezik, az igazolványokat pedig a minden bizonnyal igen érdekes múltú Handley hadnagy halássza elő az idegen zsebekből.

A karaktereknél már említett furcsaság egyébként hangsávban is megvan, mert Hilts kapitány az eredeti filmes hanganyagból digitalizálva, McQueen hangján szólal meg, a többiek viszont mind új szinkront kaptak. A grafikus által megalkotott szereplők között az egyetlen valós szereplőről modellezett karakterrel a fejlesztők sokkal inkább kihangsúlyozták a különbséget a játék és a film között, pedig azt – a valószínűleg jelentős összeggel megváltott engedéllyel – inkább erősíteni szerették volna. Ezen baklövés kategóriába is besorolható ötleten túl viszont még olyan részletekre is ügyeltek, mint a zenei sáv öregítése, egy kis gramofonos recsegéssel. Az pedig már a DVD mellékleten található trailerből is világosan hallatszik, hogy a film licencjogával megszerzett eredeti zene nagyon sokat ad a játék hangulatához.

A közreadott információkból és a bemutatott tesztverzióból nem derül ki semmi a játék esetleges többjátékos, vagy netán hálózati képességeiről. A témából, illetve a viszonylag szigorúan kötött történeti vonalból kiindulva, sajnos úgy vélem nem tévedünk nagyot, ha ennek okát abban látjuk, hogy az augusztus végén megjelenő The Great Escape szigorúan magányos játékosok szórakoztatására lesz alkalmas.

↘ Érdekes, hogy nem angol bulldogja van...



ELSŐ BENYOMÁSOK

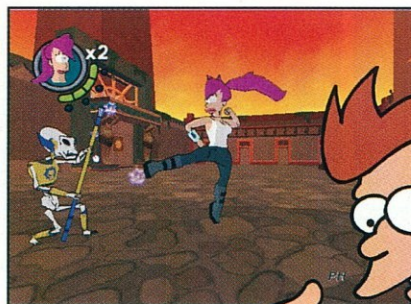
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT **80%**

A filmlicenc jó alap a játéknak, ami jó kezelhetőséggel párosítva talán az átlagjátékok fölé emelheti.

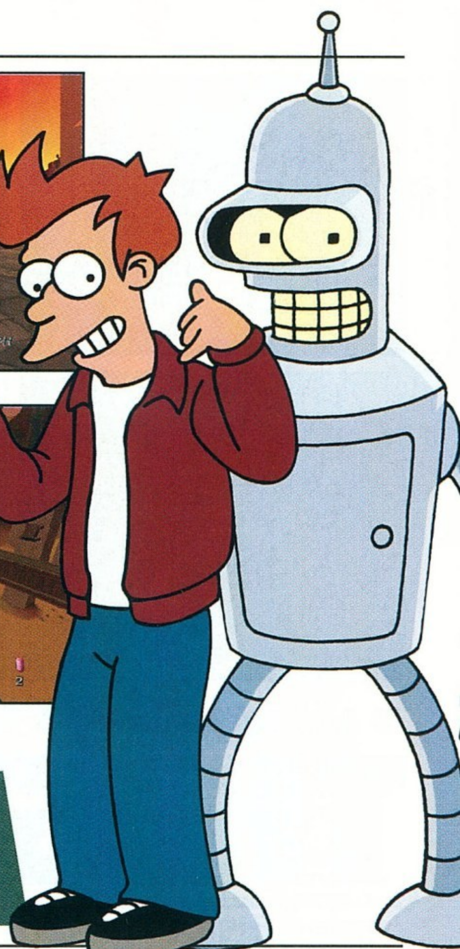




A kalapács ezer év múlva is hasznos segédeszköz







Amikor a karvalytőke kaparintja meg a földet

FUTURAMA

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SCI **FEJLESZTŐ** UDS **MEGJELENÉS** 2003.06.27. **PAL/PS2** 2003.06.27. **PAL/GC** 2003.06.27. **PAL/XBOX**

Bár a játék alapjául szolgáló rajzfilmet ugyanaz a Matt Groening ötölte ki, aki a Simpsons megteremtésével mindörökre beírta nevét a rajzfilmek nagykönyvébe, a Futuramat közel sem ismerik annyian. Az ezer évvel későbbi jövőben játszódó sorozat időközben dicstelen véget ért, a Fox már nem készíttet további folytatásokat, csak a régi epizódokat ismétli (kis hazánkban a Viasat3-on lehetett találkozni vele). Pedig nem volt egy rossz darab az inkább felnőtteknek szóló, szarkasztikus humorral szinte minden jelenetet mulatságossá tevő, idegen lényei és robot főszereplője ellenére is emberi mese.

A rajzfilmsorozat leállítása azonban nem jelentette az akkor még igencsak a fejlesztés elején járó játék ötletének sutba dobását is. Talán azért sem, mert már a kerettörténetbe is igen sokat fektettek a kiadók, az európai megjelenése felett bábáskodó SCI és USA-beli terjesztésből hasznot remélő Fox Interactive. Maga a játék a sorozat egy vadonatúj epizódja, amit ugyanúgy az eredeti történetet és dialógusokat kiagyaló szerzőcsapat vetett forgatókönyvbe, s a megnyerés jutalma nem más, mint az, hogy egyben is láthatja a játék átvezető animációit, ami így összeáll egy 25 perces, a helyét akár a TV-ben is megálló folytatássá. A kevésbé Futurama-, viszont sokkal inkább konzolrajongó játékos azért ennél talán kicsit többre vágyik.

A kerettörténet kicsit sablonosnak hangzik, hiszen a Planet Express csapatának, Frynak, Leelanak, Bendernek és Dr. Zoidbergnek a Földet kell megmentenie a végpusztulástól. Az viszont már nagyon is a Futurama világára jellemző, hogy ez a közelgő vész Mom, a multimilliomos robotolaj-gyártó univerzum uralmi terveinek csak egy apró része. Az igencsak vagyonos hölgy ugyanis a Planet Express megvásárlásával már a Föld tulajdonjogának több mint a felével rendelkezik. Így nekilát, hogy minden létezőnél nagyobb csatahajóvá alakítsa, és belekezdjen az univerzum leigázásába. A sorozatban is főszerepet játszó négy karaktert felváltva irányító játékosnak pedig az időben visszautazva meg kell akadályoznia, hogy Dr. Zoidberg eladja Momnak a Planet Expresst.

A kalandok során természetesen számos helyszín követi egymást, és – hála az univerzum végtelenségének – elég változatosnak is ígérkeznek. Az 1000 évvel későbbi, hipermodern New York és az annak csatornáiban megbújó, mai világváros romjai mellett ugyanis más planétákat is meg kell látogatnia a játékosnak. Kietlen aszteroidák, mocsárvilág, és ősi, misztikus kultúrák felkeresése mind-mind szerepel az útitervben. Az egyes helyszíneken pedig az odaillő (vagy éppen az oda nem passzolása miatt poénos) ellenfelek garmadáját kell eliminálni, és a sorozat mellékszereplői is fel-fel bukkannak. Az akadályok és ellenfelek leküzdésére az egyes karakterek egyedi, hozzájuk illő mozgásokkal és fegyverekkel vannak felvértezve. Fry elfuserált James Bond-alakítása és Leela gúnyolódások megtorlására évek óta tanult küzdősportos lendülete mellett Bender is bemutatja, hogy mennyire tűzbe jöhet egy iszákos robot, ha igazán bepörög. Az irányítás egyszerű – a repertoár ugyanis a lövöldözés mellett rúgásból, ütésből, ugrásból és mászásból áll. Sőt a fejlesztők érezhetően az amerikai piacra dolgoztak, hiszen nem átallják logikai feladatnak nevezni például azt, ha a továbbjutáshoz egy generátort kell elindítani egy kapcsolóval, mielőtt egy másik gombbal életre kelthető lenne egy lift. Ráadásul a kiadott információs anyagokban többször megjelenik, hogy „egyszerű logikai feladatok", vagyis a kanapélakó és hamburgerzabáló amerikai tiniken kívül senki ne számítson nagy szellemi kihívásra. A külső nézetben végigjátszható történetet – az íratlan szabályoknak megfelelően – néhány mini-játék teszi változatosabbá.

Grafikai világát – korántsem meglepő módon – a cel-shading eljárás uralja, ami jelen esetben nem elsősorban a divathullám meglovaglását jelenti, hanem tényleg ez volt az a technika, amivel a legjobban meg lehet közelíteni az eredeti rajzfilm képi világát. Az azonban nem is túlságosan apró eltérés, hogy míg az eredeti, főként hagyományos technikával készült rajzfilm 2D-ben készült, addig a játékban a szereplők és a háttér is térbeli modellekből épül fel. Bár Matt Groening bevonásával készült a TV sorozatra a lehető legtökéletesebben hasonlító világ nem nagyon hagy terepet a leglátványosabb grafikai effektusoknak (lévén „rajzolt"), és messze nem használja ki az egyes konzoltípusok erőforrásait, reméljük nem lesz túlságosan egyszerű. A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy az átvezető jelenetek, és így természetesen a végén összeálló teljes Futurama-epizód is a játék motorján keresztül jelenik meg, így ez a 2D-s rajzfilmsorozat egyetlen 3D technikával készült része. Azokat a Futurama-rajongókat pedig, akiket ez a térbeliség zavarna, talán az eredeti, rajzfilmes szinkronhangok engesztelhetik ki. Az első kiadott, illetve bemutatott demo-verzió esetében még igen komoly problémák tapasztalhatók a kamerakezelésben, remélhetőleg a végleges verzió már ilyen szempontból is hibamentes lesz. Az ígéretek tehát élvezetes játékot festenek le, ami a nyelvet megfelelően értő játékosok számára még különleges is lehet a sajátos, szarkasztikus humornak köszönhetően.

Azért a mi Mikrobink jóval ütősebb darab...



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 75%

Ha helyre teszik a kamerákat, akkor láthatóan lesz benne valami...







A játék lényege egyetlen képben elmesélve

■ Végre! Itt az első eredeti, dögös gécésnéni!

PRODUCT NUMBER 03

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003.08.29. **PAL**

Akkor most egy kis testi és mentális gyakorlat következik: minden egyes GC-tulaj álljon fel, zárja össze a lábait, húzza ki magát, majd lassú, teátrális mozdulattal érintse össze a tenyereit. A fejeket tessék szépen kicsit megemelni, a szempillákat lassan becsukni – majd imádattal és nagy hálával elkezdeni imát rebegni egy bizonyos Shinji Mikami nevű úriemberért és egy Capcom nevű cégért. Nekik köszönhető ugyanis, hogy a mágikus ötös, az egyaránt ígéretes Resident Evil 4, Viewtiful Joe, Killer 7, Dead Phoenix és P.N.03, azaz Product Number 03 egyáltalán elkészülnek a Nintendo masinájára. Méghozzá olyan emberek közreműködésével, akik hisznek a gépben, és tudják mire képes– ebből következően rossz dolog szinte nem is kerülhet ki a kezeik alól. Ami pedig a P.N.03-at illeti: ha Hiroyuki Kobayashit (producer) és Shinji Mikamit (fejlesztésvezető) vesszük alapul, akkor nemhogy valami elbaltázott lépéssel, hanem egyenesen egy zseniális játékkal kell számolnunk. A DVD-mellékletben régi, visszatérő vendég a játék trailere, úgyhogy – akárcsak nekünk – gondolom nektek is patakokban csorgott a nyálatok a kontrollerre. A cikk írásának pillanatában Japánban a játék éppen két hete már tapintható állapotban van – egy ilyen magasra adott labdát pedig csak a kertitörpék nem csapnának le.

Mi vár ránk? Színtiszta akció – az első pillanattól kezdve az utolsóig. A lemez behelyezése után egy rövid intro pereg le a szemünk előtt – a helyszín a kopár és élettelen Ode bolygó, néhány, csak a távolban felsejlő építménnyel. Egy fénysugár csapódik a földbe – megérkeztünk. Ahogyan rettentően szexi, cybergirl főhősnőnk feláll guggoló helyzetéből, beindul a zene, és két robot iszonyú tűz alá veszi. A kecses lány akrobatikus mozdulatokat mutat be és viszonozza a tüzet, a következő pillanatban pedig a robotok megsemmisülnek – mit megsemmisülnek, egyszerűen kitörlődnek a világból. Vanessa Z. Schneider, a zsoldos megérkezett. Feladata, hogy a CAMS (Computer Arms Management System) nevű, robotok által alkotott fegyveres erőt megsemmisítse.

Feladatunk egyszerűnek tetszik – és elviekben az is lesz. Direktívánk nem túl bonyolult: mindössze annyi lesz a dolgunk, hogy pályáról-pályára és helyszínről-helyszínre kiirtsuk az összes ellenfelet, mert csak így fogunk átlépni a következő szakaszra. Egy szint 15 szobára oszlik, és összesen 11 szinten keresztül fogunk tetemes mennyiségű ócskavasat magunk után hagyni. Minden egyes szint után beugrik a képre az értékelő – hány ellenfelet öltünk meg, hány kombót sütöttünk el, és mindez mennyi időnkbe került. Kombót bizony – egy egyszerű, de nagyszerű ötletre épül Vanessa különleges trükkjeinek rendszere: amennyiben kinyírunk egy ellenfelet, egy időszámláló kezd el pörögni, és ha ennek lejárta előtt még egy sikeres pusztítást véghezviszünk, már indíthatunk is egy kombót. A különböző ellenfelek változó időtartamú számlálót indítanak el, így a megoldás egyértelmű: minél gyorsabban kell a feladatot elvégezni. Arcade shoot 'em-up, 3rd-person style-ban – hogy a magyar nyelv minden szépségét felvonultassuk egyetlen definícióban.

Az irányítás sem ígérkezik túlságosan problematikusnak: a P.N.03-ban általában szemben állunk az ellenféllel, a jobbra-balra kanyarodást a hírek szerint – bár megengedett – mégsem fogjuk túl gyakran használni, annál inkább az oldalazást. Az akció villámgyors lesz, helyváltoztatás nélkül hamar fűbe harapunk – emiatt állandóan mozgásban kell maradnunk. Minden egyes ellenféltípus másféle fegyverrel támad (egy alapfegyverük, a standard lézer és egy csak rájuk jellemző extra fegyverük van), ezért – szigorúan a műfaj keretein belül értelmezve a szót – taktikusnak kell lennünk a harcban. Nem lesz ritka az olyan eset, amikor a falra felszaladva kitérünk az egyik támadó sugara elől, míg a másikat folyamatos zárótűz alá vesszük. A játékmenet talán a Devil May Cry-éhoz áll legközelebb: Vanessa hihetetlen akrobatamutatványokat hajt végre, szinte egy harci táncot ad elő, falak kiszögellései mögé rejtezik, hogy elkerülje a teremben pattogó lövedékeket és sugarakat – és az első adandó alkalommal átmegy ellentámadásba. A halálos hölgynek a pusztításhoz szükséges energiát maga a páncélruhája, az ún. Aegis Suit állítja elő, melynek fejlesztése az elért pontszám függvényében történhet.

A látottak alapján a grafika érdekes kettősséget mutat: a hátterek – talán szándékosan – egyszínűek, fémesen csillogó szobák vagy egy kopár bolygófelszín előtt harcolunk. Mindössze ez a két helyszín váltja egymást, ami így látatlanban bizony kevésnek tűnik. Mintegy kontrasztként, hangsúlyozva a különbséget, Vanessa és a robotok alakja már jóval élettelibb, a speciális effektusok, azaz a fegyverek lövedékeinek sugarai és a különféle robbanások, energia-kisülések egyenesen színpompásak. Nem valószínű, hogy ez lesz a GameCube legszebb játéka, de a neten keringő vélemények egy dologban mindenütt egyeznek: főhősnőnk kétségkívül az utóbbi idők egyik legdögösebb és legstílusosabb karaktere. A zene a témához és a játékmenethez passzolóan kemény techno lesz, ráadásként pediglen Dolby Surroundban fog dübörögni.

A beszámolók szerint Shinji Mikami már megint egy új lökést adott valaminek – jelen esetben a manapság talán már kissé lapos akciójáték-műfajnak, bár talán találóbb lenne az újjáélesztés kifejezést használni. Klasszikus shooter mai szintre turbózva – nem biztos, hogy mindenkit megszólít és mindenkihez elér, de sokak számára megváltás is lehet. (Állítólag még piszok nehéz is, annak ellenére, hogy a bossfightok könnyűre sikerültek.) Mi pusztán két dolgot tudunk holtbiztosan: egy – addig nem törünk felette pálcát, míg nem láttuk; kettő – alig várjuk már, hogy a Capcom ötösének első tagja alaposan megizzasszon minket...

Vanessa gyorsan elmosogat, mielőtt elhagyja a pályát







ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ **100%**



A shooter-műfaj Megváltója talán GC-n érkezik meg?



↗ Rikimaru tetszhalottként szellemeskedik egy szellemmel

■ A trükkös halál újra megtalál

TENCHU WRATH OF HEAVEN

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** K2 **MEGJELENÉS** 2003.03.05. **NTSC** 2003.03.07. **PAL**

Ha a régmúlt ninjái látnák, mi a modern ember elképzelése a szakmájukról, alighanem elcsodálkoznának. A filmekben piros és hupikék ninják minden segítség nélkül ugranak kétemeletnyi magasra (habár az emeletek száma a kategóriát jelölő betűkkel egyenes arányban nő, így egy Z-kategóriás filmremekben már egyenesen a Holdra repülnek), és két shurikent dobnak el egy mozdulattal, amitől azután három ember terül el holtan. (Csak mellékesen jegyezzük meg: a valóságban e fegyver jobbára csak méregbe mártva volt halálosnak célzott támadás eszköze.) Ezek után nem véletlen, hogy az általánosan elterjedt elképzelés szerint a ninják körül úgy hullottak az emberek, mint a legyek, s valamiféle gyilkoló gépekhez voltak hasonlatosak.

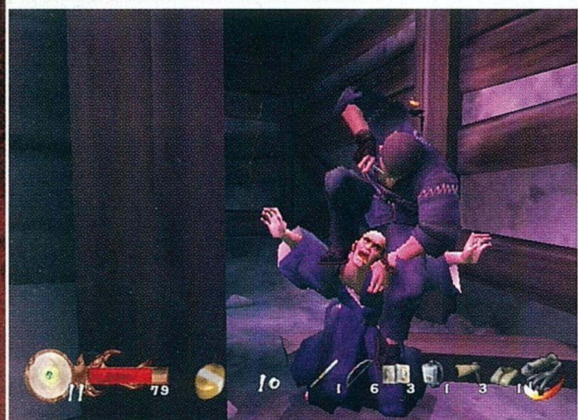
Pedig hát a ninják egész egyszerűen "csak" profi orgyilkosok voltak – illetve ha még pontosabbak akarunk lenni, akkor inkább olyan kémek, akiknek a gyilkosság csupán egyik extra szolgáltatásuk volt. A művészetük is abban állt, hogy az éj leple alatt észrevétlenül, a sötétség takarásában surrantak be a kiszemelt áldozat otthonába (tehát pusztán gyakorlati szempontokat követtek, amikor feketébe öltöztek), és úgy végezték el a munkát, hogy a jelenlétüket senki nem vette észre – még az áldozat, illetve az útban lévő őrök sem igazán tudhatták, ki küldte őket a másvilágra. Diszkréten, nem pedig mészáros módjára végezték el a megbízásaikat – és ez a kunoichik esetében még inkább igaz, hiszen a női ninják egyáltalán nem arról voltak híresek, hogy háztetőkön ugrálnak. Akrobatikus mutatványok helyett a bájaik segítségével férkőztek a célszemély közelébe, s még az is előfordult, hogy évekig az ágyasaivá váltak annak, mikor végül megkapták a parancsot a likvidálásra.

Aki netán beleássa magát a ninjutsu – vagyis ninják művészetének – eredetébe, az meglepve tapasztalhatja, hogy csak élvezetből gyilkoló gonosz ninják nem léteztek. A ninja technikák valóban gyávának és alattomosnak tűnhettek mondjuk egy szamuráj szempontjából, de mivel alkalmazójuk mindig többszörös túlerővel nézett szembe, ezért ezek a technikák a túlélést jelentették a számukra. A ninják mindemellett varázslók sem voltak. Hogy mégis ilyen színben tűntek fel, az egyenes következménye volt annak, hogy a különleges technikákat csak a ninja klánokon belül ismerték, s amiről az embernek nincs fogalma, azt hajlamos misztifikálni. Az idő múlásával pedig a letűnt korok ninjái óhatatlanul legendákká váltak, akiket természetfeletti képességekkel ruháztak fel.

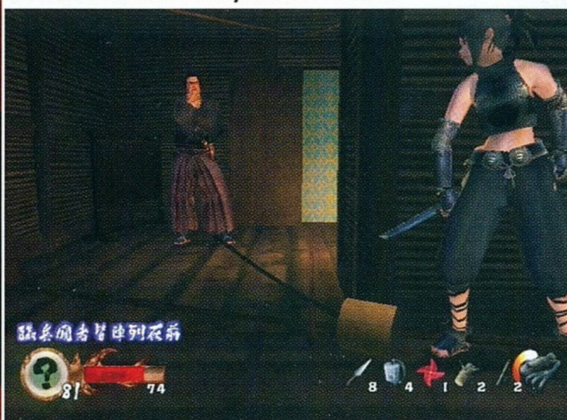
Régi ismerősök

Az 1998-ban megjelent Tenchu briliáns módon aknázta ki e legendákban rejlő lehetőségeket, s egy videójátékban először tapasztalhattuk meg, milyen is lehetett a valódi ninja harcmodor. A recepten szerencsére azóta se változtattak, így most a harmadik epizódban ismét a ninjutsué a főszerep, melynek segítségével alaposan

↘ Tesshu kezelései elől nincs menekvés



↘ Viszket az állad? Már jövök a vakaróval!









↗ A szerencse forgandó: ezúttal az én torkomat vágták el







↗ Aranyos a ninja kutya is, de azért Rikimaru trükkjei az igaziak





őrzött kastélyokba kell észrevétlenül behatolnunk. Az alapfelállás megtévesztésig ugyanaz, mint az első részben: két ninja közül választhatunk, majd Ghoda nagyúr szolgálatába szegődünk, akinek gondja támadt az egyik intézőjével. A korrupt alak alkalmasint kenőpénzeket fogad el egy gonosz kereskedőtől, az első részben megölt Echigoya fiától. Úgy tűnik, az alma nem esett messze a fájától: ez a bizonyos Tokubei nevű fickó uzsorakamatra adott kölcsönt szegény falusiaknak, s amikor azok nem tudtak fizetni, elvitte a lányaikat rabszolgának. Innen indul a játék, de idővel persze kiderül, hogy a leánykereskedelem csak a jéghegy csúcsa, s tíz küldetést kell végigharcolnunk a titokzatos ellenség megsemmisítéséhez, amely a Ghoda-birtok (vagy talán az egész világunk?) meghódítására pályázik.

A korábbi részekből visszatért Rikimaru, aki igazi vérbeli ninja – már csak az a kérdés, vajon miként tért vissza, elvégre az első rész végén mintha meghalt volna. (A második részben pedig csak azért szerepelhetett, mert az az előzménye volt az elsőnek.) Alighanem a portál lesz a magyarázat, amiből a történet elején kilép. Egy biztos: ha csak árnyéka is önmagának, Rikimaru még mindig ugyanolyan halálos fegyver, mint volt. A másik szereplő, Ayame szintén régi ismerős. A bájos kis kunoichi ugyanabból a klánból került ki, mint Rikimaru. Ayame férfi módszerrel végzi a munkáját, ugyanakkor az öltözködése rendkívül nőies (és csak erős túlzással mondhatni korhűnek) – csinos kis rucija alól kivillan a poci még akkor is, ha hóesésben indul dolgozni. (*Talán a modern kunoichinek néha a plázában akad dolga a gonosz piercing-kereskedőnél… – a szerk.*) A sztoriba talán felesleges most jobban belemélyednünk, mert a történet

RIKIMARU

Az Azuma Shinobi-ryu ninja szekta vezetője. Alapossága, türelme és bátorsága alapján kiérdemelte a tiszteletre méltó Izayoi kardot a szekta mesterétől. Félelmetesen pontos és nyugodt, Rikimaru elhivatottsága és lélekjelenléte képessé teszi olyan küldetések végrehajtására, amiket mások öngyilkosságnak tartanának. Rikimaru nem annyira gyors, mint Ayame, de fizikailag jóval erősebb. A fegyvere tehát a kard, ami a klánalapító Azuma óta generációról generációra öröklődik.





KI METER – A NINJÁK HATODIK ÉRZÉKE



Az ellenség eredményes becserkészéséhez fontos megtanulnunk, hogyan is működik az ún. "Ki meter". Ez a kijelző elméletileg azt mutatja, hogy a ninjánk valamilyen életjelet észlel, jóllehet érdekes módon azt is "fogja", amikor ellenséges gépezet vagy zombi közeledik. A civilek életjelét szintén jelzi, ezért nem árt figyelni, kinek ugrunk neki. Szám mutatja a kérdéses életjel közelségét, míg írásjelek az illető lelki állapotát. A nyugodt alapállapotot "?" ikon szimbolizálja: ilyenkor a célpontnak fogalma sincs arról, hogy a közelben vagyunk. Az ikon nagysága a közelségünkre utal. Amikor a megfigyelt figura észrevesz valamit, de nem tudja, hogy mi is az, elindul kivizsgálni a dolgott, és az ikon "!?" jelet mutat. (Ha a vizsgálódás során nem talál semmit, visszavonul a posztjához, és a kijelző visszaáll a "?" ikonra.) Nagyobb baj, ha a kijelzőn "!" jelenik meg. Ilyenkor ugyanis felfedezték a jelenlétünket, jóllehet még nem tudják, hogy veszélyt jelentünk-e, vagy sem. Ha jó távol vagyunk, egyszerű lopakodó technikával gyorsan eltűnhetünk az őrök látóköréből, avagy remek poén az állatimitáló síp, amivel elhitethetjük az őrökkel, hogy csak valami állatot láttak… Legrosszabb esetben a kijelzőn "!!" jelenik meg, ami azt mutatja, hogy azonosítottak minket. Ez esetben az őrök azonnal megpróbálják a behatolót likvidálni, mi több: kiáltozásukkal a közelben lévő bajtársaikat is értesítik. Ilyenkor már nem lehet orvul gyilkolni, s ha nem akarunk harcba bocsátkozni, csakis eldugott helyekre vagy háztetőkre menekülhetünk. Ha sikerül meglógnunk a támadóink elől, azok szép fokozatosan megnyugszanak.

↘ Mennyből az angyal (Ayame) eljön hozzátok



A MŰTÉT SIKERÜLT, A PÁCIENS MEGHALT



↗ Csak egy tűszúrás...



...a megfelelő helyen...



... és már vége is mindennek

kissé kusza, és igazából csak a küldetések közötti töltelékként szolgálnak a közjátékok. Viszont annyit előljáróban még érdemes tudni, hogy lesz még egy harmadik választható figura is, akit Tesshunak hívnak. A szereplőválasztás ebben a játékban nem puszta formalitás: mindegyik karakter esetében teljesen más szemszögből látjuk az eseményeket. Mindegyikükné testre szabott küldetések vannak, tehát ha még keresztezik is egymás útját, teljesen más sorrendben érkeznek a különböző helyszínekre, és általában mások a feladataik is.

Légy résen!

Általánosságban véve persze az alapkoncepció mindig ugyanaz: észrevétlenül kell megközelíteni a célpontot, legyen szó egy kulcsról, egy tárgyról vagy egy személyről. A küldetésekhez térkép is jár (Select), amin fel van tüntetve, hova kéne eljutnunk, és hol is tartunk. Tájékozódni tehát nem gond, épp csak meg kell találnunk a föld alatti alagutakat, padlásokon kell keresztülvágnunk, és legfőképp: ügyesen kell használnunk a csáklyánkat, amellyel felkapaszkodhatunk a háztetőkre és átkelhetünk a szakadékok felett. Némileg bonyolultabb probléma, hogy miként jutunk át a szigorúan őrzött pontokon. Aki játszott a korábbi részekkel, az nyilván már ismeri a dörgést. A kaszabolós módszer semmilyen szempontból nem kifizetődő: előbb-utóbb elvérzünk, ráadásul a küldetés végén pocsék értékelést fogunk kapni. Mindenképp előnyösebb a lopakodás, és az ellenség meglepése. Hogy meglepetésben ne mi részesüljünk, szívdobogás hivatott jelezni, ha valaki a közelünkben van, s az ún. Ki meter adja a tudtunkra, észrevették-e már az emberünket. Ez utóbbi tehát egy érdekes kijelző, ami a ninják hatodik érzékének felel meg. A Ki meter segít abban, hogy az ellenség jelenléte ne érjen minket váratlanul, viszont nem mentesít minket a felelősség alól, hogy alaposan előkészítsük a támadásinkat. Biztonságos fedezékből – egy magaslatról vagy egy sarok takarásából – érdemes kifigyelni az ellenség mozgását, s csak akkor támadni, amikor biztosak vagyunk a dolgunkban.

Más játékokkal ellentétben itt realisztikusan lehet leskelődni, vagyis a kamera mozgatásával csak arra nézhetünk, amerre a ninjánk fizikailag is kémlelni tudna. (Az már kevésbé realisztikus, hogy a sarkoknál kikukkantva néha kilóg a fél vállunk, sőt a fél lándzsánk, de az őrök ebből mit sem vesznek észre.) Amikor a falhoz lapulva közlekedünk, a sarkokhoz érve a kamera automatikusan kifordul, de ezen kívül bármikor átválthatunk "nézelődő" perspektívába, illetve bizonyos határok között a jobb analóg karral is mozgathatjuk a nézetet. Kár, hogy a kamerakezeléssel mégsem lehet kibékülni. Talán túl sokat is akar a játék nekünk segíteni, és ez helyenként aztán bosszantóvá is válhat: amikor például egy tető széléhez, vagy más peremhez érünk, emberünk automatikusan lefelé kezd nézni, ami kétségkívül praktikus, ha egy őr nyakába akarunk ugrani. Más helyzetben viszont az az érzésünk, hogy a játék direkt packázik velünk, mert mindenfelé lehet nézni, épp csak arra nem, amerre akarunk. Mindezt tetézi, hogy le/felnézni csakis úgy tudunk, ha megállunk felmérni a terepet; tudniillik a jobb analóg karral csupán elforgatni lehet a kamerát.

Hogy készül a mestergyilkos?

A csendes gyilkolást már eddig is a Tenchu-játékokban lehetett a tökélyig fejleszteni, és ez szerencsére most is

AYAME

Merész és gyors, csendes és dörzsölt. Ayame már gyerekkora óta ninjának tanult. Amilyen éles a nyelve, olyan a kardja is. Ayame akrobatikus stílusú ninjitsuval küzdi le élő (vagy akár holt) ellenfeleit. Ghoda nagyúr lányára, Kikura úgy tekint, mintha a saját húga lenne – ezért hát zokon veszi, amikor elrabolják. Ayame a leggyorsabb a három karakter közül, de a gyengébbik nem képviselőjeként a leggyengébb is. Küzdőstílusához illően két könnyű kardot forgat villámgyorsan.





↘ A részeges társulattól könnyű lesz elcsenni egy kulcsot

CSENDES ÉJ

Ha egy profi ninja van bevetésen, az éj csöndjét nem zavarja fel sem kardcsattogás, sem az őrök lármázása. Az orgyilkosságok alkalmával elég brutális jelenetek játszódnak le: függően attól, hogy hátulról, oldalról, szemből, netán felülről/ugrásból támadunk, mindig más technikákkal végzünk az ellenséggel. Minél kockázatosabb és ezzel összefüggésben minél látványosabb egy támadás, annál többet töltődik a lelki erőnk, azaz a Kuji meter. Például a fúvócsővel történő támadás csupán fél Kanji jel feltöltődését eredményezi, míg ha szemből lepünk meg valakit, az másfelet. Amennyiben sikerül feltöltenünk mind a kilenc Kanji szimbólumot, azzal új technikákat, azaz speciális mozdulatokat tanulhatunk meg. Minden pályán egy-egy ilyen technikát lehet elsajátítani, de érdemes a szimbólumokat akkor is gyűjteni, ha egy olyan küldetéshez térünk vissza, ahol már megszereztünk speckót, hiszen nemcsak lélekben, hanem fizikailag is növelik az erőnket. (Kivéve Tesshu esetét, akinél ugyebár egyáltalán nincs Kuji meter és tanulható speckó.) Egy dologra nagyon kell ügyelni: amennyiben ártatlan civilnek vágjuk el a torkát, úgy búcsút mondhatunk az összes szimbólumnak.







↗ Egy kis olvasnivaló ugyebár mindig jól jön az őrségben

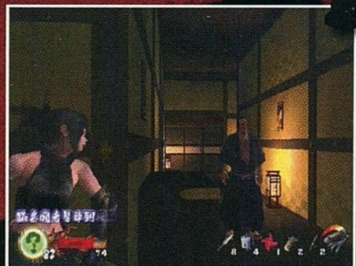
így van. Egy sarok mögül kiugorva frankón megforgathatjuk a katanát az ellenség gyomrában, hátulról támadva pedig a játék érzékeli, milyen erősen nyomtuk le a támadás gombját. Ha durvább "bemetszéssel" élünk, és nem csupán fültől fülig szalad a penge, hanem még tovább is, akkor a delikvens feje nyomban porba hull. (Ezúttal szerencsére a PAL-verzióban is meghagyták ezt a bájos momentumot.) A csendes gyilokánál külön nézetek vannak a nagyobb hatás érdekében, úgyhogy e jelenetek nagyon pofások, jóllehet brutálisnak épp nem nevezném őket. Főleg a halálhörgés elég idétlen (illetve az a hang, aminek hörgésnek kellene lennie), mert elég komikusan hat, hogy gyakran elvágott torokkal is szózatokat intéznek hozzánk az őrök. Az meg még érdekesebb, hogy levágott fejjel is nyöszörögnek.

A Tenchu 3 ninjái abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy össze kell kötniük a kellemeset a hasznossal: az orgyilkosság nemcsak jó móka, hanem két okból is szükséges. Az egyik ok nyilvánvaló: nevezetesen az, hogy ne kockáztassunk – elvégre szemtől szemben állva ki az ellenséggel jelentős vérveszteséget szenvedhetünk. A másik ok pedig ott látható az életerő kijelzője felett, és úgy hívják, Kuji meter. Valahányszor orvul gyilkolunk meg valakit, a Kanji karakterekből álló kijelző töltődik, s vele egyenes arányban növekszik az erőnk. Ami pedig még az erőnlétnél is fontosabb: a kijelzőmegtöltésével speciális mozdulatokat tanulhatunk meg.

Az alattomos gyilkolást művészi szintre fejleszthetjük, és ebben nem kis szerepe van annak, hogy különböző ninja eszközöket is magunknál tarthatunk. Az arzenálból nem hiányzik a shuriken, amivel ugyan halálos sebet nem ejthetünk az ellenségen, viszont nekem speciel az egyik kedvenc szórakozásom, hogy a kis pengékkel az ellenségre uszítok néhány feldühödött darazsat. Arra persze nem árt ügyelni, hogy az ellenség legyen közelebb a becézett darázsfészekhez, mert különben a trükk visszafele sül el. (Meg arra, hogy sajnos az ütközésdetektálás nagyon gyengécske, ezért ha mondjuk csak 20cm-rel dobunk el egy tereptárgy mellett, abban biztosan megakad a penge.)

TESSHU

Tesshu az a fajta fickó, aki miatt a mindenre kapható ninják sztereotípiája keletkezett. Nappal doktor, éjszaka bérgyilkos. Mentségére szóljon, hogy a Muzen nevű földalatti szervezet, melynek a tagja, csak igaz ügyeket vállal fel. Tesshu a leglassabb, ugyanakkor a legerősebb karakter. Neki csak hat küldetése van, és mivel ő inkább bérgyilkos, mint ninja, kicsit másképp alakulnak a dolgai. A ranglétrán ő legfeljebb "Master Assassin" lehet, és nem "Grand Master", másodsorban pedig nála nincsenek Kanji szimbólumok az orgyilkosságok jutalmaként. A szakmájából adódóan ő inkább pénzt kér a "csontkovács" mutatványokért, amiket a bejátszásokon prezentál nekünk. Puszta kézzel, illetve egy tűvel végzi dolgát.





SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

Az alábbiakban megtalálod, melyik küldetésnél milyen speckót szerezhetünk be, az irányok a bal analóg karra értendők.

Rikimaru / Ayame

1. küldetés (Rikimaruval)
Shoulder Thrust (lökés váll): Négyzet, Négyzet, a támadással ellenkező irány + Négyzet

1. küldetés (Ayaméval):
Somersault Kick (szaltórúgás): Négyzet*4, a támadással ellenkező irány + Négyzet

2. küldetés:
Ninjutsu Block (blokkolva lökés): Kör az ellenség támadásának pillanatában

3. küldetés:
Ninja Vision (ninja távcső): L1 nyomva + Jobb analóg kar Fel/Le

4. küldetés:
Grappling Hook Combo (visszarántás): 360 fokos fordulat + Négyzet, Háromszög (a csáklyának kell kiválasztva lennie)

5. küldetés:
Cling to Ceiling (plafonra lapulás): R1 nyomva, miközben a plafonra húzzuk magunkat

6. küldetés:
Feign Death (tetszhalott): 360 fokos fordulat + R1

7. küldetés:
Wall Kick (falrúgás): Falnak ugrás, majd Négyzet

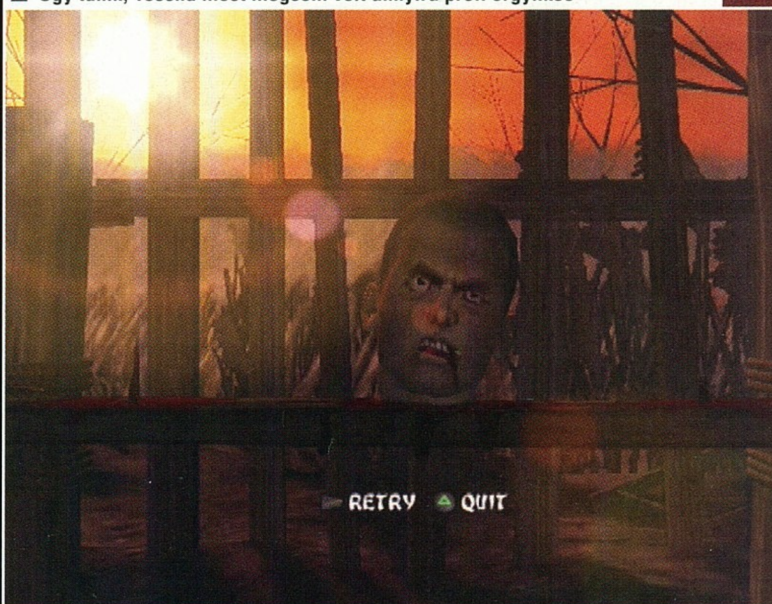
8. küldetés:
Ninja Mind Control (ninja agykontroll): R2 nyomva, Fel, Le, Négyzet

9. küldetés:
Wrath of Heaven (halálos csapás): Kör + X (amikor az ellenség előttünk van)

Tesshu

Upper Straight Combo (bal horog és jobb egyenes): 360 fokos fordulat, Négyzet
Energy Punch (energiapofon): Nyomva tartva az előre irány, Négyzet, Négyzet, majd Négyzet nyomva tartva, míg felizzik az ököl
Mimic Animals (állat utánzás): R1 + Kör
Power Block (erőteljes blokkolás): Kör az ellenség támadásának pillanatában
Enrage (felizzás): Kör + X
Cling to Ceiling (plafonra lapulás): R1 nyomva, miközben a plafonra húzzuk magunkat
Feign Death (tetszhalott): 360 fokos fordulat + R1

↘ Úgy tűnik, Tesshu most mégsem volt annyira profi orgyilkos





↗ Ayame egy új képességgel gazdagodott



Minthogy akadnak karakterspecifikus eszközök is, a teljes lista felsorolásától most eltekintek. Legyen annyi elég, hogy több mint 40 különböző cucc szerepel a játékban, az aknáktól kezdve a füstbombán át a láthatatlanná tévő varázslatig. Igaz, a legtöbbet ezek közül ki kell érdemelni, ergo a küldetések teljesítésével kapjuk meg őket. A lényeg az, hogy a küldetés végén minél több orgyilkosságot írjanak a számlánkra, s minél kevesebb riadót.

A tárgyak közül természetesen életitalból használunk fel a legtöbbet a játék során. Elég érdekes még az ún. Ninja Rebirth tárgy, mely fadarab folytatási lehetőségként funkcionál. Az benne az érdekes, hogy halálozás esetén a tuskó kerül a holttestünk helyére, mi pedig feltámadunk.

Az ellenség

A szemtől szembeni harc tehát lehetőség szerint kerülendő, de – főként a házak belsejében – nem biztos, hogy észrevétlenek tudunk maradni. A Ki kijelző mutatja ugyan az ellenség távolságát, de a pontos helyzetét nem, úgyhogy előfordulhat, hogy egy apró kis zugból váratlanul ránk támad valaki. Az pedig még kevésbé kiszámítható, mikor hoz minket össze a sors egy főgonosszal. Amikor valami különleges tudású egyénnel kell szembesülnünk, azt mindig közjátékok vezetik fel: őket tehát elkerülni sem lehet, és elmenekülni sincs mód. Elsőként a kereskedő házában egy Tajima nevű fickó okozhat kisebb fennakadást, aki karddal és pisztollyal egyaránt rendelkezik. Ha nem igyekszünk néhány hatásos kombót mielőbb benyomni neki, a mordályával jónéhány lyukat üthet rajtunk. Ő ráadásul még csak a kezdet: neki átlagos mennyiségű energiája van, ám az igazi főnökök jóval többel rendelkeznek.

A vívás persze közel sem annyira természetes, mint mondjuk a Sword of the Samuraiban – bár azt talán nem is várja el senki. Nem igazán olyan elemekből válogathatunk, ami a valódi harcművészetet jellemzi, s az összeütődő pengék zaja is nagyon furcsán hangzik. Különösebb taktika nem szükséges a kard forgatásához: a támadás és védekezés/elugrás jó időzítésével, és persze csapásaink megfelelő kombózásával lehetünk eredményesek. A kombózással kapcsolatban nem árt tudni: ha netán a kombó félrecsúszik és luftot ütünk, akkor megszakítható.

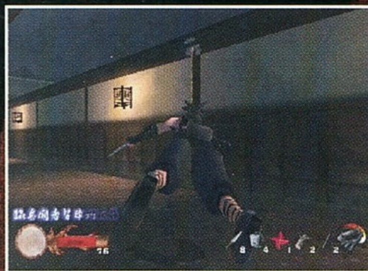
A megtanulható speciális mozdulatok között szintén van néhány, amelyek küzdelem közben válnak be. Persze a leghatásosabbat csak a kilencedik pályán – vagyis a befejezés előtt – sajátíthatjuk el. (Igaz, amúgy se sűrűn lehetne használni a játék során, mert a halálos mozdulat felemészti a saját energiánkat is, ráadásul sokáig tart kivitelezni. A kipróbálásához tehát fel kell készülni megfelelő mennyiségű energiaitallal, a mozdulat kivitelezéséhez pedig el kell terelni az ellenség figyelmét egy füstbombával...)

Az ellenségeink intelligenciája egyfelől kifinomult, néha viszont elég korlátoltnak mutatkozik. Utóbbi jelző főleg azokra érvényes, akiket a pályatervezők egy hely megvédésére kényszerítenek, s ezért nem hajlandó üldözőbe venni minket (távolról megdobálhatjuk késekkel). Szó se róla, a legtöbb őr nem ilyen. Épp ellenkezőleg: nagyon is ésszerűen küzdenek. Rendkívül elszántak, s mindenképp végezni akarnak a betolakodóval. Mindemellett azonban nem holmi gépek, azaz futásnak erednek, ha már látják, hogy vesztésre állnak. Intelligens húzásuk továbbá, hogy ők is felvehetnek dolgokat. Közéjük hajítunk egy bombát, mire – ha az nem robban időben

MULTIPLAYER-MÓD

A Tenchu 3-ban lehet ketten egymás ellen is játszani (ilyenkor azok az ellenséges karakterek is választhatók, akikkel már a sztori módban találkoztunk), bár sajnos egymást nem lehet orvul meggyilkolni. Igaz, nehéz is lenne meglepni a másikat, hiszen a párbajok osztott képernyővel zajlanak. Lehet emellett kooperálni is, s közösen vállalni olyan feladatokat, mint tekercseket gyűjteni az ellenség házából, testőrködni a sebesült Gohda nagyúr mellett, mindenkit csendben likvidálni egy kastélyban, mérgezetten jutalompontokat gyűjteni, megelőző csapást mérni ostromhoz készülődő ellenségre, illetve együtt szállni szembe a főgonoszokkal. Ezek a meccsek roppant élvezetesek – kár, hogy kissé sokat töltöget a játék az újrakezdéseknél.





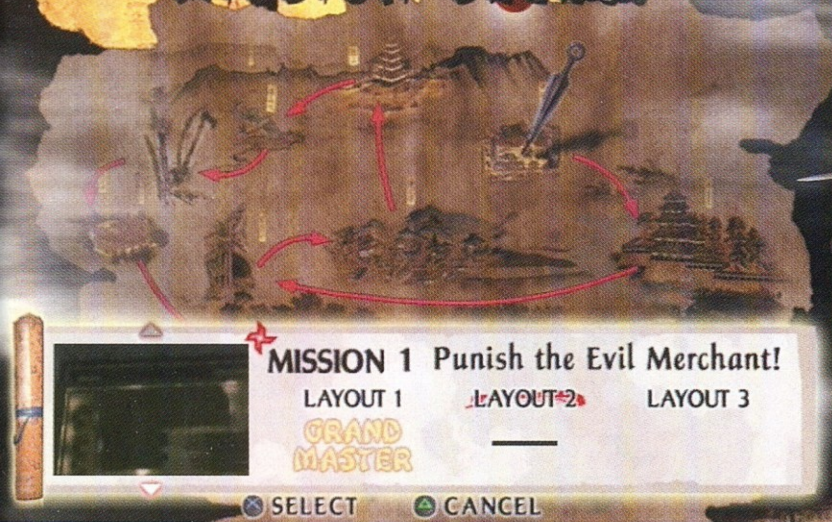






↘ Egy gyors ima az áldozat lelki üdvéért

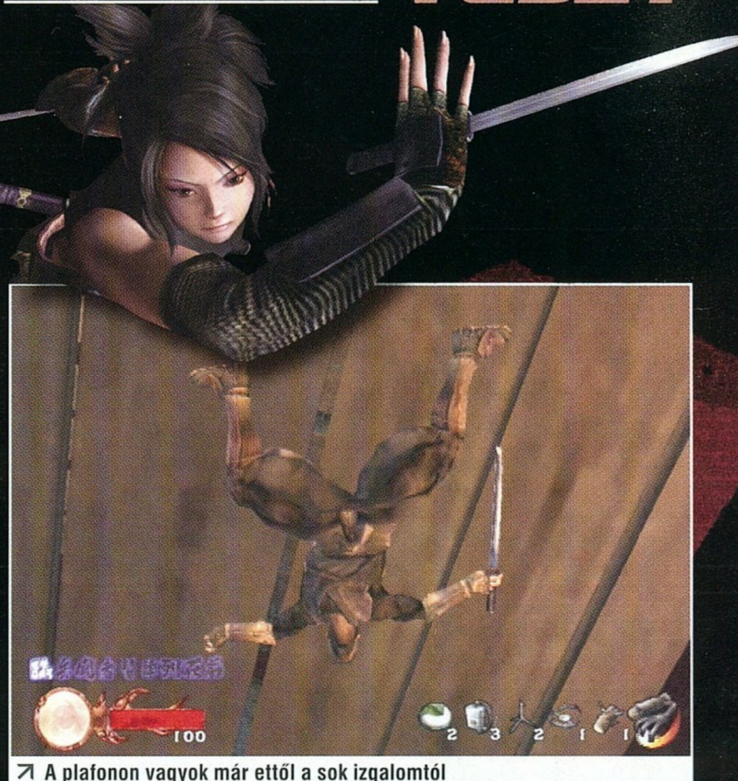




↗ Nagymester vagyok, de még csak az egyik verziónál






↗ A plafonon vagyok már ettől a sok izgalomtól

– felkapják, és hatástalanítják. Ez persze elég bosszantó, de nem kell búslakodni az elpazarolt bomba miatt, mert a leölt ellenfelek valamennyi fegyvere elvehető. Ha tehát felvette valaki a bombánkat, azt vissza is vehetjük.

A harc mellett az is élményszámba megy, ahogy az őrök hétköznapi cselekvéseit megfigyelhetjük. Nyújtózkodnak, forgolódnak, ha pedig találkoznak egymással, gésákról meg wasabiról társalognak. Az sem ritka, hogy egyes „szamurájok" abszolúte nem törődnek a szolgálattal, s alszanak, vagy részegen mulatoznak. Persze hamar kijózanodnak, amikor látják egy társukat átvágott torokkal...

Minden egyes őrnek saját lelkivilága van, amit a Ki meterrel tudunk nyomon követni. Az érzelmeik teljesen természetesek, tehát ha egy hullába botlanak, megriadnak, és figyelmesen átkutatják a környéket. Az őrökön kívül találkozhatunk kutyákkal is, akik előszeretettel harapnak a lábszárunkba, valamint macskák is fújhatnak ránk, ami ugyan energiaveszteséget nem eredményez, de ugyanúgy felhívják ránk a közelben tartózkodók figyelmét, mint a kutyaugatás.

A történet bonyolódásával továbbá egészen furcsa lényekkel is számolnunk kell, akik alapjaiban borítják fel a már megszokott "menetrendet". Mert hát hogyan is tudnánk mérgezett rizzsel lóvá tenni egy robotot? Avagy mit ér a kard egy zombi ellen – már legalábbis egy hagyományos kard?

Vérbeli ninja

A játék grafikájára talán nem igazán illik az "ütős" kifejezés, de komolyabb baj nincs vele. A külső helyszíneknél talán túlzottan mesterséges – azaz szabályos – elemekből épül fel a terep, de a kastélyok belsejében már abszolúte semmi nem szúr szemet. Sőt kifejezetten szép a kidolgozás: fényes padlókon remek mintájú drapériák tükröződnek, hangulatos téli kerteken vághatunk át, stb. A zenék igazi japán atmoszférát teremtenek (jómagam imádom a kotó hangját), jóllehet néha kicsit túl vidámnak tűnnek a témához.

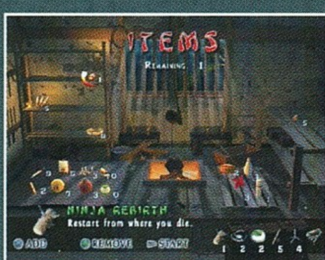
A küldetések – ahogy az már ettől a címtől el is várható – ismét nagyon izgalmasak. Az eseményeket olyan váratlan fordulatok dobják fel, mint amikor Ghoda nagyúr kastélyában kell felkutatnunk egy árulót. Csak a nevét tudjuk, meg azt, hogy szemüveges (?!), s azt az utasítást kapjuk, hogy rajta kívül ne gyilkoljunk le senkit. Csak azt sajnálhatjuk, hogy a ninják szótárában nem szerepel a kábítás vagy a leütés fogalma, úgyhogy ez a rész nem túl hosszú.

Igazán remek a küldetések rendszerezése is. Természetesen mindig csak akkor mehetünk a következő küldetéshez, ha már az aktuálisat teljesítettük, de ezt megfejelve újrakezdhetjük a már teljesített küldetéseket is más "leosztással". Minden küldetésből három verzió van, amik abban különböznek egymástól, hogy máshol vannak elhelyezve az ellenségek, és azok másként járőröznek. Az újrajátszást pedig nemcsak a küldetések több verziója indokolja, hanem az, hogy – bizonyos döntéseinktől függően – több befejezése is van a játéknak. A küldetések terén csak a bemelegítést hiányoltam. Van ugyan egy Tutorial mód, ahol mindent megtudhatunk játékmenetről és az irányításról, de minthogy csak videókon vannak a dolgok bemutatva, én ezt kissé korszerűtlennek találtam.

Ha nem is egy tökéletes játék a Tenchu: Wrath of the Heaven, meglátásom szerint tökéletes folytatás. Ez a játék ugyanis teljesen ugyanolyan, mint az elődei: nem a legszebb, van benne néhány frusztráló hiba – de mégis iszonyatosan le tudja kötni a játékost.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

NINJA HUNCUTSÁGOK



Mielőtt elindulnánk bevetésre, minden küldetés előtt a "kellékes szobába" kerülünk, ahol különféle ninja trükkök közül választhatunk. Annál nagyobb a választék, minél eredményesebben szerepeltünk már korábban. Egyszerre maximum hat különféle tárgyat tudunk magunkkal vinni, valamint súlyhatár is van. Tehát nem elég, hogy egy-egy cuccból csak adott készletből választhatunk, még azon belül sem biztos, hogy az általunk kívánt mennyiséget magunkkal tudjuk vinni. Szó se róla, mindenféle ninja tárgy nélkül is elboldogulunk, de megeshet, hogy mondjuk olyan őrbe ütközünk, akit szinte csakis egy fúvócsővel lehet észrevétlenül likvidálni.



MELLETTE
- Ötletes trükkök egész tárháza
- Az ellenfelek meglepően intelligensek
- Három szereplő, három történet

ELLENE
- A "kameraman" nehezen engedelmeskedik
- Béna ütközésdetektálás
- Idétlen a vívások hangja

PEREPUTTY
- Metal Gear Solid 2 – *Konami*
- Tom Clancy's Splinter Cell – *Ubi Soft*
- Tenchu: Wrath of Heaven – *Activision*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	80
HANG	82
SZAVATOSSÁG	75

ÍTÉLET
86

1-2 játékos · PAL · WWW.ACTIVISION.COM







Két hét híján pontosan két éve jelent meg a Zone of the Enders, a Konami első "nagy" programja az akkor még igen fiatal PlayStation 2-re. Az óriásrobotos akciójáték meglehetősen nagy sikereket ért el, rossznyelvek szerint nem(csak) saját értékei miatt, hanem főként azért, mert bónuszként odacsapták mellé az igazi mega-játék, a Metal Gear Solid 2 demóját is. Ez persze egyáltalán nem igaz – hiszen annak ellenére, hogy megvoltak a maga hibái, egyike volt kora legszórakoztatóbb játékainak.

Minden megváltozott

Noha a játék legfontosabb részével, magával a harccal nem voltak nagyobb problémák, tulajdonképpen minden másba bele lehetett kötni. Fantasztikusan megírt tesztünkben (jaj, bocsánat – az még egy másik újság volt…) (*Meg milyen rossz cikk! – a szerk.*) anno mi is megemlítettük a gondjainkat: az ellenféltípusok pofátlanul alacsony számát (a többször is felhasznált főellenfeleket leszámítva mindössze három fajtával futhattunk össze), a körülbelül hatórás játékidőt, a gyerekes történetet, valamint a rugdalnivalóan idegesítő főhőst.

A helyenként meglehetősen kemény kritikákat a Konaminál is meghallgatták, és úgy döntöttek, hogy egy kis vérfrissítés nem fog ártani a fejlesztőknek. Mivel Hideo Kojima mostanában a Konami alelnökeként dolgozik, ezért nem folyt bele a készítésbe – producerként ugyan feltűnik a stáblistán, de egy interjúban elmondta, hogy nem sokban befolyásolta a ZOE 2 elkészültét. Persze tanácsokat biztosan adott, de a legfontosabb személy ezúttal Shuyo Murata, aki egy személyben a játék rendezője, forgatókönyvírója és fő designere. Az eddig – legalábbis számunkra – meglehetősen ismeretlen úriember eddig főként anime-ok megírásával töltötte idejét, nem is csoda, hogy a második rész már sokkal kidolgozottabb sztorival rendelkezik.

Balhé a Marson

Az eredeti ZOE-ben egy Leo Stenbuck nevű kiskölyök volt a központi szereplő, és úgy csöppent bele az eseményekbe, hogy egy támadás elől menekülve talált egy óriási robotot, és belemászott a pilótafülkéjébe. Mint kiderült, a robot – illetve orbital frame, ugyanis a ZOE-univerzumban így hívják ezeket a pusztító erővel bíró, repülni tudó masinákat – Jehuty névre hallgat. Bár Leo egy nyafka fiúcska, mégis az ő hátán nyugodott a teher: el kellett juttatnia Jehutyt igazi tulajdonosaihoz, az UNSF-hez (ők a jófiúk). Az út persze nem volt problémamentes, ugyanis a Jupiter körül keringő bányászkolóniát a Bahram-csapatok (ők elvileg a Mars függetlenségéért kezdtek harcolni, de amikor ez sikeresnek bizonyult, kitört rajtuk a diktátorhajlam) nagy erőkkel támadják. A játék végére sikerült eljutni egy űrhajóhoz, és az utolsó képkockák szerint a

■ A második menet: hibák kijavítva, erények elfelejtve

ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI JAPAN **MEGJELENÉS** 2003.03.11. NTSC 2003.09.26. PAL

↘ Azt hiszem, nemsokára megszerzem a továbbjutás kulcsát



↘ Ha minden kötél szakad, akár borítólemezekkel is védekezhetünk












↗ Mindenki lát mindent?

furcsa kettős elindult a Marsra, hogy megvívják a végső csatát a Bahram ellen.

Mivel a tesztelők és a játékosok egy emberként keltek ki a visító, a harcot és a támadók megölését elvből ellenző Leo ellen, a Konaminál tudták, hogy ezen változtatni kell. Pont ezért a második részben őt messzire hajították, és helyette egy Dingo Egret nevű kiégett pilóta lesz a középpontban. Ő hat évvel ezelőttig (a 2170-es évek végén járunk) a Bahramnak dolgozott, egyszerűen azért, mert hitt a szép jelszavaknak. A "Felszabadítjuk a Marsot az elnyomó uralom alól!"-szlogennek bedőlve (kéretik nem észrevenni az aktuálpolitikai áthallásokat, ez a mese már másfél éve kész van) Dingo felküzdi magát az orbital frame-ek pilótáinak elitjébe. Egészen addig nincs baja a szervezettel, amíg annak vezetője, Nohman tábornok fel nem áldozza őt és társait egy piszkos politikai húzás eredményeképpen.

Dingo ugyan életben marad, viszont egy életre megutálja a Bahramot – visszavonul a harcokból, és elvonul metatronbányásznak. (A metatron nevű anyag hatalmas mennyiségű energia termelésére alkalmas, és többek között ezt felhasználva készülnek az orbital frame-ek is). Persze sorsa elől senki nem menekülhet el: amikor felfedez egy gazdag lelőhelyet, megjelennek a Bahram-erők, és nekiállnak szétkapni a lassú és szinte teljesen védtelen bányászgépeket. Dingo mázlijára az érzékelőkön feltűnő metatron-koncentráció egy orbital frame, mégpedig – kitaláljátok? – Jehuty. Ennek segítségével Dingo ugyan megvédi társait, de a Bahram-hadihajó elleni támadása természetesen kudarccal jár. Itt találkozik régi ismerősével, Nohmannal, aki felajánlja neki régi állását, majd amikor Dingo messzire küldi, akkor hátbalövi. No nem kell izgulni, ezzel még nincs vége a játéknak – ugyanis egy Ken nevű lány megmenti hősünket, még ha oly különös módszerrel is: sérült szívét és szinte teljesen szétroncsolódott tüdejét Jehuty életfenntartó áramköreire kapcsolja. Ugyan a pilótafülkét soha többé nem hagyhatjuk el, de harcolni azért így is tudunk. Sőt, fogunk is, hiszen Ken, a magát Bahramhű pilótának kiadó UNSF-kém (pontosabban ennek is csak álcázza magát, de minden fordulatot azért nem lőnék le) rákényszerít minket, hogy álljunk bosszút Nohmanon.

Ez nem lesz könnyű, mert Nohman alaposan felfegyverkezett: megalkotta az Auman nevű, metatronnal üzemelő harci állomást, és ezzel fenyegeti mind a Marsot, mind a Földet. Ezért előbb meg kell találnunk azt a fegyvert, jelesül a Vector Cannont, ami képes átütni az Auman védelmét – persze mindezt a Bahram-seregek területén. A sztori meglehetősen fordulatos, és bár a vége minden elképzelhető klisét felvonultat (főleg akkor, ha jeles értékeléssel fejezzük be a programot), és közben is előfordulnak nyálas részek, erre mégsem lehet igazán panaszunk. Amire viszont lehet, az a főhős, Dingo. Vele ugyanis megintcsak mellényúltak a Konaminál – ő sem egy szimpatikus figura. Elég buta, ráadásul neki is vannak Leora emlékeztető nyafogásai – nekem semmi kifogásom sincs egy gondokkal küszködő, kidolgozott személyességgel bíró karakter ellen mondjuk egy RPG-ben, de egy színtiszta, százszázalékos akciójátékban nem egy pancsert akarok irányítani. Gondoljunk csak Dantéra a Devil May Cryból vagy a MasterChiefre a Halo-ból; abszolút király karakterek, akik már a kinézetükkel is harcra ösztökélnek – itt meg kapunk egy borostás, kócos figurát...



Harcra fel!

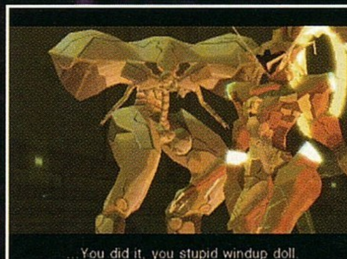
Aki játszott az első Zone of the Endersszel, az tudja, hogy annak legnagyobb vonzerejét a szinte balett-szerű légicsaták jelentették. A metatron által hajtott orbital frame-ek ugyanis képesek a levegőbe emelkedni, ráadásul nem is csupán valami csökevényes jet-pack segítségével – bármeddig tudunk repülni. Ez ugyanígy igaz minden ellenfelünkre, úgyhogy az összecsapások a levegőben zajlanak. Míg az eredetiben példásan működött a kamera, mindig láttuk az ellenfelünket, illetve saját magunkat, addig most kicsivel rosszabb a helyzet. Ez köszönhető egyrészt annak, hogy ezúttal nem három-négy lény ront ránk, hanem akár 30-40 is sőt, a játék

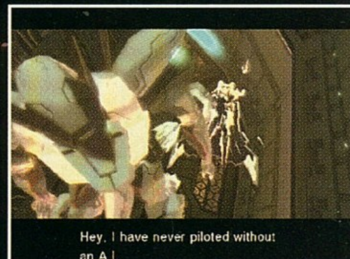
↘ Ne a kamerát nézd, te ócskavas, inkább harcolj!



NA DE MI LESZ VELÜNK?!

Valószínűleg mindenki felszisszent, amikor meglátta az európai megjelenési dátumot a cikk elején: hogy lehet az, hogy több, mint fél év késéssel kapjuk kézhez a ZOE2-t? Teljesen elkeseredni azért nem kell, ugyanis ez rengeteg olyan fejlesztéssel jár együtt, amit sem a japán, sem az amerikai változatban nem lehet kipróbálni. A legfontosabb, hogy lesz három teljesen új szint, melyek az EX-mission módban lesznek kipróbálhatóak. Ezen felül két, eddig is meglevő pályát dolgoznak át teljesen, azt azonban egyelőre nem közölték, hogy melyek lesznek ezek (remélhetőleg az aknamezős pálya is köztük lesz). Ezek mellett megkapjuk a Konamira jellemző európai Extreme nehézségi szintet (lásd még: MGS2). A fentiek mellett kapunk még pár különböző borítást Jehutynak, meg egy átdolgozott intrót – ehhez szerintem nemhogy fél év, de két hónap is sok idő lenne. Igazából nem értem, hogy ezzel mi a Konami taktikája, egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy az őszi játékáradatban ezzel aratni fognak – persze ne nekem legyen igazam…











↗ Hopp, ez mellément, öreg!



↗ Ezeket az izéket jó lesz gyorsan lenyomni, mert termelik az ellenfeleket





végén lesz egy olyan helyszín, ahol még akár háromszáznál is több robot lesz a képernyőn (ez a hatalmas ütközet egyébként annyira fantasztikus, hogy egymagában megéri elviselni miatta a játék rengeteg, fárasztó kis hibáját). Mivel a kamera mindig megpróbál úgy helyezkedni, hogy a befogott célpont, illetve Jehuty is a képernyőn legyen, elképzelhető, hogy milyen őrjöngést ad elő a virtuális operatőr, amikor leendő áldozatunkkal egymás körül körözgetünk, vagy ha a távoli lézeres támadásunkkal célba vett húsz gép a lehető összes irányba szétszalad. Ráadásul az egy külön élmény, amikor mindez zárt térben történik: a kamera még elképesztőbb sebességgel vált irányt, és akad bele idegesítően a falakba, teljesen összezavarva ezzel az embert. Direkt az összehasonlítás kedvéért elővettem az első ZOE-t, és megint csak meg kellett állapítanom, hogy ott tényleg sokkal átláthatóbbak voltak az ütközetek. Itt sokszor csak nyomogatjuk a támadás gombját, remélve, hogy eltaláljuk az ellenfelünket – ezt taktikusnak azért nem nagyon nevezném (habár ez alól kivételt jelentenek a főellenfelek, akiknél lesz időnk átgondolni a teendőket), ráadásul a helyzetet nem javítja a kilátás nagy részét sokszor teljesen eltakaró effektzápor sem.

Egyébként Jehuty arzenálja nem sokat változott az előző részhez képest, ugyanúgy tudunk suhintani kardunkkal, kilőni lövedékeket vagy energiagömböket, és ugyanúgy tudunk lézerezni. Illetve az utóbbinál azért van egy kis különbség: ezúttal ez a megoldás egyszerre több ellenfélre is hat. Szintén átment némi változáson az ellenfél megragadásának lehetősége is: a főellenfeleket leszámítva mindenkit fel tudunk kapni, és fegyverként használni. Bunkóként csapkodhatunk velük, vagy akár el is hajíthatjuk őket – sőt, ez nem is csak az ellenfelekre igaz, mert néhol egyes tereptárgyakat is felkaphatunk (ezeket a "grab" felirat jelzi). Természetesen most is tudunk száguldani, a "dash" lesz a helyváltoztatás legfontosabb módja, csata közben ennek használata elengedhetetlen. A régi, illetve a megváltoztatott mozgásokat egyébként a program egy korrekt kis oktatórész segítségével el is magyarázza, tehát az irányítással nem lehet problémánk. Szintén megtartották a meglehetősen limitált fejlődési rendszert: minden legyőzött ellenfélért kapunk némi tapasztalati pontot, 50.000 pontonként pedig lépünk egy szintet. Ezzel megnő az életerőnk, és a másodlagos fegyvereinket – valamint a pajzsunkat – működtető energiánk maximális mennyisége. Ahogy az első részben is tapasztalható volt, ez a rendszer annyira kevéssé kidolgozott, hogy már szinte felesleges is.

A másodlagos fegyverek rendszere is átalakult: eddig ugye minden alfegyverhez külön kellett municiót gyűjtögetni, ezúttal viszont egyetlen energiaforrás működteti ezeket (az életerőnk alatti csík jelzi, hogy mennyi nafta van még). Míg az előző részben ezek meglehetősen feleslegesek voltak, addig most rendkívül hasznosak – legalábbis néhányuk. Itt említendő meg a pajzsokon is áthatolni képes Gauntlet, a több ellenfél ellen is biztos találatot jelentő Homing Missile, vagy a gyógyításra is használható Mummy. Ezeken felül külön is kiemelendő a játék 60%-ánál megkapott 0-Shift, amivel fénysebességre tehetünk szert, és így odacsapva ellenfeleinket a falakhoz, sérülés nélkül pusztíthatjuk el őket – ráadásul ez a fegyver még energiát sem használ!

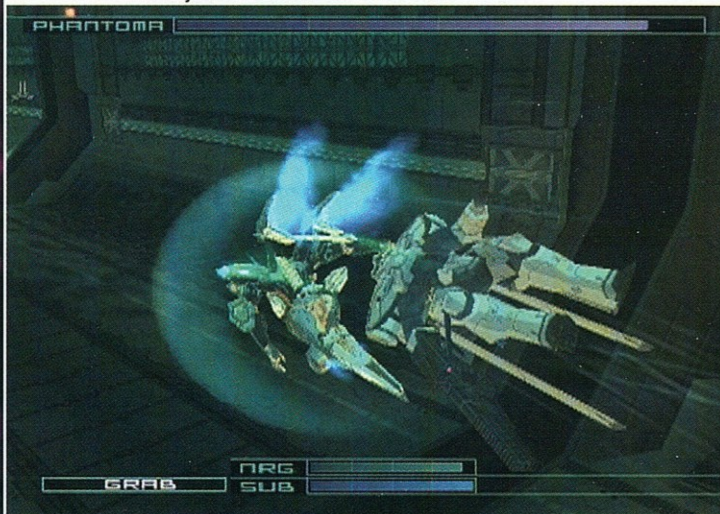
Az első álmélkodás elmúlta után...

A két éve megjelent ZOE korának egyik legszebb játéka volt és ez elmondható a mostani folytatásról is. Ez főként azért lenyűgöző, és azért árul el sokat a Konami grafikusainak tudásáról, mert teljesen más stílusban készült, mint az eredeti. A program alatt dohogó engine vadonatúj, egyetlen bitet sem vettek át a régiből. A játék használja az egyre gyorsabb ütemben terjedő cel-shading technológiát, de teljesen más formában, mint mondjuk a teljesen rajzfilmszerű Jet Set Radio, vagy éppen az új Zelda. A környezet szépen fel van textúrázva, csakúgy, mint az orbital frame-ek, viszont minden speciális effekt, robbanás cel-shaded lett. Mivel ezek a játék legnagyobb részében teljesen beborítják a képernyőt, ezért ez nem is olyan kis dolog, mint azt gondolhatnánk. Ez a furcsa kettősség gyönyörűvé teszi a játékot, ebben vita nem lehet. Mint ahogy abban sem, hogy azért akadnak itt apróbb bakik. Elsőként a botrányos átvezető filmeket említeném, melyek a legjapánabb anime-stílusban készültek: szögletesen mozgó karakterek, rengeteg üvöltözős jelenettel – az embert szinte fojtogatja a kényszer, hogy elnyomja ezeket (legalábbis nekem nagyon nem jöttek be), ami persze első alkalommal nem tanácsos, hiszen így lemaradnánk a sztoriról. Ennél még egy fokkal rosszabbak a beszélgetős jelenetek: ilyenkor a MGS rádiózásához hasonlóan csak két fej látszik, amelyek eldarálják az éppen aktuális szöveget. Ez még nagyjából elviselhető is lenne, ám ilyenkor a karaktereknek csak a szájuk mozog, ráadásul az is csak két fázisban – nem értem, hogy egy máskülönben oly igényes és stílusos játékban miként használhattak fel egy ilyen ordenáré

↘ Nagy eszköz = nagy pusztítás



↘ Néha szállítmányozási feladatokat is beesnek



DINGO EGRET

ORBITAL FRAME: JEHUTY

A játék főhőseként kétszeresen is életéért kell küzdenie a Mars felszínén: nem elég, hogy a Bahram erői folyamatosan támadják, de Nohman által szétroncsolt belső szervei csak akkor tarthatják életben, ha össze van kötve Jehutyval. Arrogáns fickó, néha meglehetősen lassú felfogással. Mivel csalódott a Bahram vezetőjében, Nohmanban, egyszerű bányászként dolgozik, egészen addig, amíg újra bele nem keveredik a Marson dúló harcokba. Jehuty egyike a két legfejlettebb orbital frame-nek a világon, csak Anubis veheti fel vele a versenyt.



KEN MARINARIS

ORBITAL FRAME: ARDJET

Ken az egyetlen hölgy a fontos szereplők között, és ennek megfelelően hatalmas szereppel bír a történetben: ő menti meg Dingót halálos sebesüléséből, és ő veszi rá – életveszélyes fenyegetésekkel –, hogy fordítsa dühét a Bahram ellen. A játék végére persze kiderül, hogy melyik szervezet tagja, és hogy egész pontosan miért is vesz részt a konfliktusban. Sőt ha elég jók vagyunk, akkor a befejező képek kicsit másként alakulnak, és megtudjuk, hogy Dingo néha azért nem akkora marha, mint általában… Az Ardjettel a legelső helyszínen meg kell még egyszer küzdenünk, de túl sok bajunk nem lesz vele.



LLOYD

ORBITAL FRAME: INHERT

Lloyd a Bahram-erők főmérnöke, Nohman apjával együtt alkotta meg Auman terveit, és az ő utasításai alapján gyártották le Anubist és Jehutyt. Bár hűséges a Bahram – csak elméletben létező – elveihez, mégis segít Dingónak Jehuty képességeinek kiteljesítésében, mert a "régi szép időkben" barátok voltak. Meglehetősen bizarr kinézetű alak, a homlokából kiálló három pálcika segítségével közvetlenül az agyával tudja irányítani Inhertet. Ez az orbital frame még kísérleti fázisban van, amit egyfelől jelez borzasztó lassúsága, másfelől viszont az, hogy elnyeli a lézersugarakat, így azokkal meg sem lehet karcolni.



VIOLA A.I.

ORBITAL FRAME: NEPHTIS

Az első rész főgonosza, a tetteit később megbánó (igaz, TÚL későn, közvetlenül, mielőtt a Napba zuhant volna, megbánó) Viola feltűnik a folytatásban is. Ez úgy lehetséges, hogy ez valójában nem ő, hanem egy Nohman által, Viola harci stílusa alapján kreált mesterséges intelligencia. Múltjából mindössze arra emlékszik, hogy Jehuty az ellensége, ezért engesztelhetetlenül szembeszáll velünk. Összesen négy alkalommal kell megküzdenünk vele, sőt még mielőtt végleg elpusztulna, átmásolja magát Ken orbital frame-jébe – úgyhogy onnan is ki kell törölnünk. A Nephtis főként közelharcban erős, ezért távolról küzdjünk ellene.



LEO STENBUCK

ORBITAL FRAME: VIC VIPER

Az eredeti ZOE általam annyira utált főhőse visszatér, szerencsére pár évvel idősebben, és sokkal mellékesebb szerepben. Először ugyan vissza akarja tőlünk venni Jehutyt, de miután elkentük a száját (hogy én mennyire vártam erre!), beleegyezik, hogy a szuperrobot a mi irányításunk alatt maradjon. A Bahram-ellenes erők botcsinálta vezéreként felkelést szervez, amihez több száz bányászrobot csatlakozik. Nekik ugyan nem sok esélyük van az orbital frame-ek ellen, de Leo és Dingo közös erővel meg tudják védeni őket a játék legintenzívebb csatájában. Gépe, a Vic Viper (a Konami Gradius-sorozatában szerepelt ez az űrhajó – igaz, ott csak kétdimenziós formában) képes átalakulni repülővé, és ilyen alakjában minden jármű közül a leggyorsabb.



NOHMAN

ORBITAL FRAME: ANUBIS

Nohman pár pillanatra már feltűnt az eredeti ZOE-ben is (ő volt a legeslegutolsó, legyőzhetetlen ellenfél), de ezúttal sokkal nagyobb szerepe lesz, hiszen most ő alakítja a legyőzendő őrült vezetőt. Összesen négyszer kell majd megküzdeni vele, de amíg Lloyd fel nem tápolja Jehutyt, addig semmi esélyünk a legyőzésére. Nohman az apja és Lloyd tervei alapján felépítteti Aumant, és megszerzi az aktiválásához szükséges egyik orbital frame-et is, az Anubist. Ez a gép már alaphelyzetben is meglehetősen erős, de Warp nevű képessége (ezzel rövid távokat tesz meg teleportálva, így ha jól használja, el sem lehet találni), és a mindentől védő pajzsa a legkeményebb ellenféllé teszik.

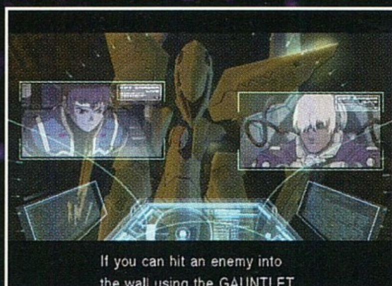




↗ A Mummyhead-támadás nem csak sebez, de a szenzorokat is zavarja









megoldást. További panaszom, hogy a játék az effektorgiának köszönhetően elég sokszor lelassul. Ez főként a nyitott tereknél jellemző, amikor nem elég, hogy Jehutyn kívül mondjuk tíz ellenfél is a képernyőn van, de mindenfelé robbanások, füstfelhők, színes fényekkel járó lövedékek is látszanak. Ez még valahol érthető is, az viszont már egyáltalán nem az, hogy miért adja fel a hardver a képfrissítés sebességét, amikor közelről belelövünk egy kanyon falába – ugyanis a program ilyenkor is borzalmasan lelassul. A zenék szintén nagyon jók lettek, híven az elődhöz – főként a kórussal megtámogatott muzsikák hangulatosak, de még a technósabb tételek is elég elviselhetőre sikerültek.

Sajnos a programmal a grafikai hibák mellett is van még pár probléma. Nemcsak a már említett kamerarendszerre gondolok, hanem a játék monotonitására. Igaz, hogy eltérő küldetéseket kapunk, de egyetlen pályát leszámítva az a megoldás, hogy mindenkit fel kell aprítanunk (a kivétel a Ken által irányított navigáció egy aknamezőn – ez azonban nem jelent felüdülést, ugyanis meglehetősen idegesítő szint). Teljesen mindegy, hogy éppenséggel meg kell védenünk pár szövetséges robotot, meg kell állítanunk egy száguldó vonatot, vagy mondjuk biztonságos helyre kell szállítanunk a mozgásképtelenné vált Kent – ezek a feladatok csak úgy sikerülhetnek, ha minden egyes ellenséget levadászunk az adott pályán. Ez persze önmagában még nem lenne baj, de ha kidolgoztunk egy taktikát (és főként, ha megszereztük a 0-Shiftet), akkor azt fogjuk minden egyes ellenfél ellen használni, hiszen ellenfeleink intelligenciája nem fejlődik. Igaz, a főellenfeleknél mindig rá kell jönni, hogy éppen mi a gyengéjük, de legrosszabb esetben is már pár elhalálozás után megtaláljuk az ellenük használható módszert. A környéken mindenki, aki menet közben megpillantotta a játékot, és a grafikát bámulva önkéntelenül leragadt pár percre, az első ámulat elmúlta után kicsit kiábrándulva kérdezgette, hogy "és még mit lehet itt csinálni?". Sajnos semmit – nincsenek cserélhető felszerelések, mint az Armored Core-ban, de még a vegytiszta akciójátékként is aposztrofálható Dynasty Warriorsokban is több a változatosság, köszönhetően az RPG-elemeknek.

Apropó monotonitás – az eredetiben szereplő, lényeges ellenfelek számát megduplázták, ami ugyan jól hangzik, de csak akkor, ha nem tudjuk, hogy ezzel most hatfősre bővült a kínálat (ezek mellett találkozunk még mozgásképtelen ágyúkkal, tankokkal és szúnyograjként támadó kis repülőkkel). Ez még ugyan mindig elég kevés, de ha ilyen ütemben fejlődnek a dolgok, akkor a ZOE 5-ben talán már kielégítő számú ellenséges robottal fogunk összefutni.

Bónuszok

Mivel az első ZOE legnagyobb problémája a rövid játékidő volt, most mindent megtettek, hogy ezen valahogy javítsanak. Sajnos nem a legegyszerűbb dolgot választották (azaz nem rengeteg pályát készítettek), hanem mindenféle bónuszokkal próbálták megnövelni a programmal eltölthető időt. Ezek közül kiemelkedően fontos a 19, többé-kevésbé rejtett EX-Mission nevű tárgy, melyeket megszerezve új, bár kevésbé kidolgozott küldetéseket kapunk. (Ezek közül mindenképpen megemlítendő a Zoradius elnevezésű, ami az ősi Gradius-játékoknak állít emléket.) Szintén sokáig le tudja kötni az embert a Survival-mód, ahol az általunk választott környezetben kell a ránk törő ellenfelek egész seregeit megsemmisíteni. Itt csak az első pár perc a nehéz, hiszen ahogy lépünk pár tucat szintet, úgy leszünk egyre erősebbek, úgy sebeznek egyre többet a subweaponjeink – a jelenlegi rekord 12.000 frag felett van, de egy ekkora mészárszékhez több, mint hat órányi monoton gombnyomkodás szükségeltetik...

Most nagy energiát fordítottak a Versus-módra (noha ilyen már szerepelt az első ZOE-ben is, ott még rendkívül primitív volt). Azt ugyan nem mondom, hogy most ennek kedvéért le fogjuk cserélni a Tekken Taget vagy a Dead or Alive 3-at, de most eléggé kidolgozták ezt a minijátékot. Összesen tíz különféle gépet vezethetünk egymásnak (igaz, ebből négy a különböző Jehuty-alakokra jut), ám sajnos az orbital frame-eket nem sikerült kiegyensúlyozni, Naked Jehuty és Anubis sokkal erősebbek, mint a többiek… Szintén fontos lehet az, hogy minden végigjátszás után elmenthetjük statisztikáinkat, majd új játék indításánál betölthetjük – így eleve magasabb szintről, az összes alfegyverrel kezdhetjük a játékot.

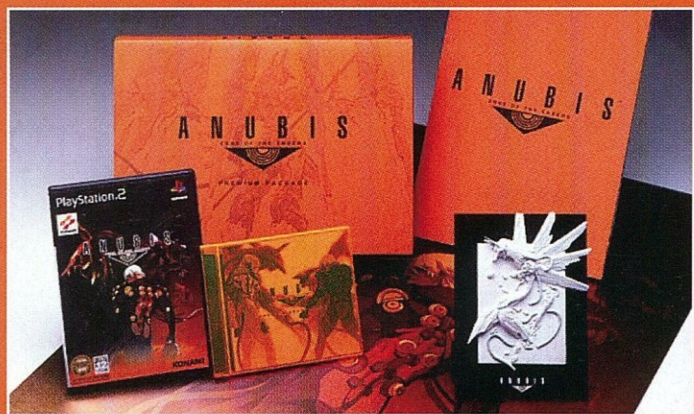
Ez a sok erőlködés igen dicséretes, ám azt kell, hogy mondjam, a Zoradius kivételével engem nem tudtak túl sokáig lekötni. Már az alapjáték is elég monoton, ki akarná még ezt megfejelni órákig tartó, egyszerű taktika ismételgetését követelő Survival-móddal, vagy annyi fantasztikus verekedős-játék mellett ugyan ki vágyna a kiegyensúlyozatlan Versus harcokra? Szerintem csak az igazi megszállottak, akikből – gyanítom – Japánon kívül nem sok lehet.

A 2nd Runner meglehetősen felemás folytatás lett: az előd szinte minden hibáját sikerült kiküszöbölni, viszont a jól működő dolgok megkavarása nem tett jót a programmal. A grafika gyönyörű, a zenékről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni – ellenben a harc kissé döcögős, és hiába a minden lehetséges módon megnövelni kívánt játékidő, ha még így sem tart nyolc-tíz óránál tovább 100%-osan kivégezni a játékot. Arról persze szó sincs, hogy rossz lenne a ZOE2, csak éppen elkeserítő, hogy egészen kivételes is lehetett volna…

Grath
grath@mail.datanet.hu

BEZZEG A JAPÁNOK!

Nálunk fél évvel később jelenik meg a játék, a japánok meg kapnak egy korlátozott számú deluxe-kiadást – hát hol itt az igazság?! A hatalmas narancsszín dobozban a játék mellett helyet kap egy 200 oldalas "füzet", benne rengeteg interjúval, a készítők kommentárjaival és kismillió, csak így hozzáférhető rajzzal. Megkapjuk a játék zenéjét is CD-n, az Anubis orbital frame dombornyomásos szobrát, no meg egy A1 méretű posztert.



Bolti forgalomba nem kerül, kizárólag a www.konamistyle.com-ról lehet megrendelni – a szokásos ár mintegy másfélszereséért.

MELLETTE

- Igen látványos csaták
- Szét lehet ütni Leo arcát :-)
- A történet ezúttal sokkal kidolgozottabb

ELLENE

- Gyenge átvezető filmek
- Nagyon rövid
- Szinte semmi nem töri meg a monotonitást

PEREPUTTY

- ZoE: The 2nd Runner – *Konami*
- Zone of the Enders – *Konami*
- Omega Boost (PS) – *Sony*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	93
HANG	92
SZAVATOSSÁG	84

ÍTÉLET

80

2 játékos NTSC WWW.KONAMI.COM/2NDRUNNER

Splinter Cell 10990,-	Rayman 3 9990,-	SOS The Final Escape 8990,-	Dark Angel 8990,-	Mortal Kombat Deadly Alliance 12990,-	The Sims 8499,-
Gran Turismo 3 4990,-	LotR: The Two Towers 9990,-	The Getaway 9990,-	Pro Evo Soccer 2 8990,-	Harry Potter2 9990,-	Burnout 2 8990,-
007 Agent Under Fire 5990,-	2002 FIFA World Cup 4990,-	Formula One 2001 3990,-	Kingdom Hearts 4990,-	Ferrari F355 Challenge 5990,-	Defender 8990,-

BMX XXX	6990
Colin McRae 3	11990
NBA 2 Night	3490
FIFA 2001	2990
Ridge Racer V	3990
Resi Survivor 2	6990
Prisoner of War	6990
Onimusha 2	12990
Jet Ion GP	3990
Half Life	5990
The Sum of all Fears	5990
This is Football 2k3	5990
Tenchu	12990
18 Wheeler	4990
X-Squad	2490
WRC II	11990
Warriors of M&M	2990
WRC Rally	3990
Tekken 4	10990
Grandia 2	4990
Metal Gear 2	4990

AJÁNDÉK!

PS2 +1 választható játék: 63990,-

Turok Evolution 4990,-	Portal Runner 2990,-	Project Eden 2990,-	Riding Spirits 7990,-	Mummy Returns 4990,-	State of Emergency 7990,-	Virtua Cop 5990,-	Wild Arms 3 6990,-

GameCube gép +1 ajándék játék akcióban: Hívj!

Resident Evil 9990,-	Resident Evil Zero 14990,-	Universal Studios 4990,-	Wreckless 13990,-	Harry Potter 2 10990,-	SW Rogue Leader 8990,-	JB 007 Nightfire 10990,-	Super Smash Bros 4990,-
StarFox Adventures 10990,-	Eternal Darkness 9990,-	Pikmin 4990,-	Luigi's Mansion 4990,-	X-Men Next Dimension 13990,-	SW Jedi Outcast 10990,-	ISS2 4990,-	Free Loader 6990,-

GameBoy Advance +1 ajándék játék: 24990,-

PSOne/PS2 NTSC kábel	1490
PSOne gamepad	1490
PSOne DualShock gamepad	3990
PSOne memória kártya	1490
PS2 8M memo eredeti SONY	7990
PS2 DualShock gamepad	3990
Dreamcast rezgő	490
Dreamcast játékok egységesen	1990
X-Box játékok egységesen	7990

Expressz szervíz!

Csomagküldő szolgálat!
Viszonteladókat kiszolgálunk!
Új üzletet nyitó viszonteladóink részére árkedvezmény, szakmai tanácsadás!

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34.
Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16
E-mail: attila@gamecity.hu





↗ Nem Pataki Attis, de a kör közepén áll



↗ Itt a lábam, nem disznókéz!

■ „Ez a világ a hatalom akarása – semmi egyéb!"

XENOSAGA

TÍPUS RPG **KIADÓ** NAMCO **FEJLESZTŐ** MONOLITH **MEGJELENÉS** 2003.02.25. NTSC

(Kedves aggódó család! Szomorú kötelességemnek tartom, hogy önöknek is eljuttassam ezt a dokumentumot, amely egyben az osztályunkon tartózkodó T. Reiker úr pszichiátriai zárójelentésének melléklete is. Az irományban foglaltak tudatában nyilván önök előtt is nyilvánvalóvá válik, hogy a vizsgálat súlyos, előrehaladott állapotban lévő skizofréniát állapított meg, hiszen azt bizonyos Reiker#1 nevű beteg jegyezte le, midőn élénk eszmecserébe bonyolódott Reiker#2 nevű, ugyanazon intézet ugyanazon osztályán ugyanazon célból tartózkodó énjével – egy videójátékról, német filozófusokról, germán és héber mitológiáról, valamint mintegy mellékesen a világmindenségről. Az irомány tartalmát kérem keletkezése körülményeinek fényében vizsgálni, tartalmát pedig bizalmasan kezelni. Sajnálattal értesítem önöket, hogy mivel a gyógyszeres kezelés semmilyen reménnyel nem kecsegtet, a beteget ebben az állapotában nem engedhetjük el osztályunkról, mindenesetre minden tőlünk telhetőt megteszünk, hogy újra szocializálva visszavezessük őt a társadalom kebelére. Őszinte hívük: dr. Spot, osztályvezető főorvos)

Jól felkészült újságíró vagy, legalábbis azt HISZED magadról. A Xenosagaról már akkor igyekeztél megtudni mindent, amikor a világ még Project X-ként ismerte: háttértörténetet, előzményt, kiszivárgott információkat. Játszottál annak idején a Square féle Xenogearsszel, igen; annak ellenére, hogy Európában a Chrono Crosshoz hasonlóan soha nem jelent meg. S mi tagadás: igencsak tetszett. Mikor aztán 1999. októberében Tetsuya Takahashi író/rendező a cimboráival lelépett a Square-től, és megalapította a Monolith Software-t, nagyokat pislogtál. Állítólag azért emigráltak, mert a Square nem kívánta folytatni azokat a játékait, melyek nem kötődnek szervesen a Final Fantasy univerzumhoz.

Hetvenhat bátor alkotó, akik hamarosan be is jelentették első agyszüleményüket, a „Der Wille zur Macht-ot" (a „Hatalom akarása"). Jött a vigyor – és a rettegés, hogy a Monolith ne váljon újabb (szintén ex-Squaresoftos fickókból álló) Sacnoth-tá, akik a Koudelkával és a Shadow Heartsszal próbáltak a közönség kegyeibe férkőzni. Nem vált. Bár nem is ment mennybe – a Xenosaga Japánban megbukott, és a fiúk most egy GameCube játékon dolgoznak…

A történetről

Rossz szokásod szerint nem szeretsz írni a történetről. Meggyőződésed, hogy nem szabad azt kiadni – hisz általában nem akarsz olvasni egy történetről, ha át is élheted azt. Különösen fontos ez egy szigorúan történetvonszolta szerepjáték esetében. Elementáris a Xenosaga kapcsán.

…így inkább a világról

„A nihilizmusnak, mint lelkiállapotnak elsöízben akkor kell fellépnie, amikor oly értelmet keresünk minden történésben, amelyet az nem tartalmaz: így aztán a kutató végül elveszti bátorságát."
~ Friedrich Nietzsche: Der Wille zur Macht

41. század, epikus konfliktus emberek és halálos ellenségeik, a gnosis nevű faj között. Héber és germán mitológia, ugyanabba a szelencébe zárva. Hallgatsz a nagy gondolkodóra, s értelmet inkább nem keresel. Középpontban a Zohár (héber, jelentése: „ragyogás"), amit az univerzum látszólag minden teremtménye birtokba szeretne venni – sőt, legtöbbjük számára megteszi akár egy következetlenül kvadrát betűkkel jelölt olcsó másolat is. Igen, következetlenül, hisz a héber ábécé 22 mássalhangzójának kvadrát alakjai már egy századok alatt kiforrott, végső formát adnak – ez így nem hiteles, ahogyan az ókori írásmód lenne.

A játék másutt sem következetes: az alcímet Nietzschétől csente, mégis folyamatosan Jungtól származó gondolatokkal és referenciákkal bombáz, avagy utalás szintjén felsorakoztatja Wagner munkásságának változatos gyümölcseit is, holott köztudott, hogy a német filozófus szerint a zeneszerző egy fajankó volt, a „Niebelung-szörnyetegek" pedig a „lehető legidegesítőbb zene" (az a szerencsés ördög nem hallhatta a Clock Tower 3 zenéit).

A zseniális Xenogears óta az Elehayym Van Houten féle nevekkel nincsen különösebb problémád – egyébként is: a zsidó nép, a jiddis nyelv, létező fogalom; ahogy nem akadékoskodtál a Shion Uzuki jellegű csodáknál sem, hisz a német-japáni, zsidó-japáni szülők gyermekei már velünk vannak néhány évtizede (Talán a 'Legend of the Galactic Heroes' óta? A kedvenced mindenesetre Masami von Weizegger abból a bizonyos Konami-játékból…). Ám a Xenosaga, akárcsak Wachowskiék Mátrixa, referencia és háttéranyag szintjén elmegy bárhová, ahová csak elmehet: Találunk majd itt utalást Freud-

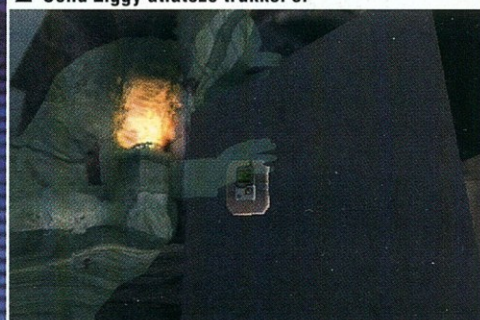
↘ Shion Uzuki, a mi hősnőnk

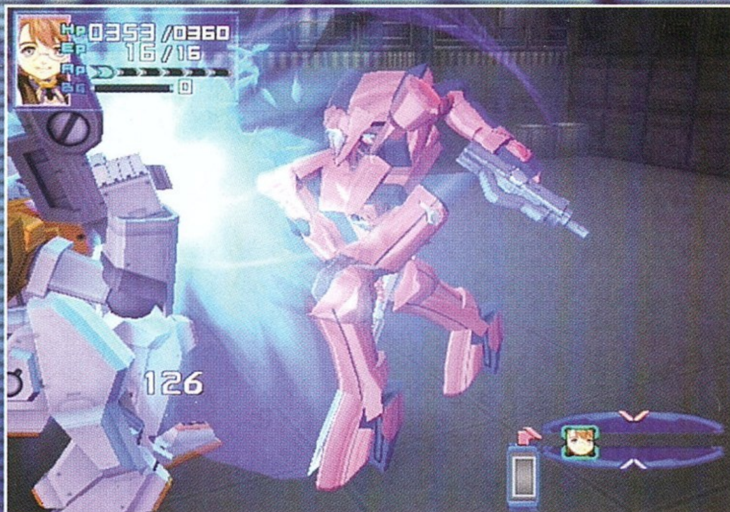


↘ Ziggy tüzes szellentés speckója



↘ Solid Ziggy átlátszó trükkel él





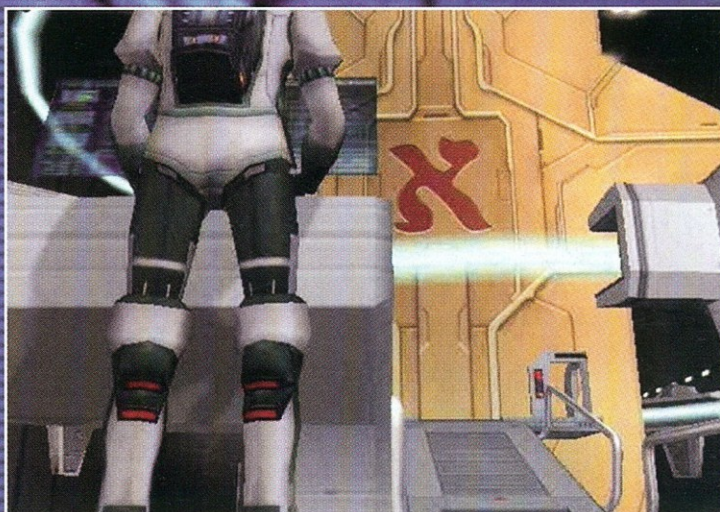
↗ Ennyi elég volt belőled, takarodj a MÉH-be!











↗ Sztevanovity Zohár hamarosan unplugged lesz...

ra (nem feltétlenül a Durandal/Kukai dokkolási manőverre gondoltál, ugye), töményen a Bibliára és a Kabbalára; de Ziggurat 8.0 egyik flashback-jelenetében a gárda nagyot tiszteleg Philip K. Dick munkássága előtt is (Replikáns állatok… biztosra vetted, hogy némi Nexus 6 megjelenik majd… hát persze… „Szárnyas fejvadászt", valaki?!). Mutogatni fogunk, mint Pityuka az állatkertben: ez innen van, az onnan. De itt MINDEN van: Lohengrin-osztályon felszolgált Cowboy Bebop, Alien-bugyogós Ghost-hack, Cardcaptor MOMO, Zoids meg Gundam (Erdekaiser itt?!) és Susumu Hori is, a Mr. Drillerből.

A felhasznált mennyiségű technológiai és vallási terminológia megszégyeníti még a Neon Genesis Evangelion anime-sorozatot is, az igazi csemege azonban Takahashi saját, „világ a világban" kísérlete: a Xenogears lágy beillesztése a jogok – amelyek javarészt ugyebár még mindig a Square-nél vannak – megsértése nélkül. A legszebb: sikerült is neki.

Szimbolizmus, rejtett jelentések, klasszikus jellemábrázolás – mindez az anime és az igazi japáni játéktervezés legnemesebb hagyományait követve. Érdekes. Igen, ez a legjobb szó a Xenosaga világára – érdekes.

Meg passzív. A Xenosaga univerzumát videók mutatják be nekünk – illetve tisztességgel igazán a játék belső adatbázisa próbálkozik meg majd vele. Kozi időben szólt, felkészülhettél – ezek a videók hosszúak. A videojáték-történelem talán leghosszabb videói. A terjedelemben legpimaszabbal a történet harmada felé fogsz találkozni, ami durván háromnegyed órás. Mellette számtalan, cirka tízperces intermezzo is tiszteletét teszi. Érthetően megfogalmazva, mire akarsz ezzel kilyukadni: az első 8 játékórából megközelítőleg 4 biztosan játék nélküli óra volt (és lesz).

A csatarendszerről

Egy RPG játékmechanikai szíve a csatarendszere. A Xenosaga méretes történettömbjei mellett nem is igazán tartalmaz mást – a videók csatákat kötnek össze, a csaták közt pedig „tápolsz", no meg az összegyűjtött pontok elosztásával és kiosztásával szöszölsz. Szó se róla, a csatarendszer remekül kidolgozott, komplex, és kellő mélységű. A játékhoz kapott, durván 40 „érdemi" oldalt tartalmazó kézikönyvet a dobozzal együtt félrerakod, hisz az első alkalommal, hogy kézbe kerül a kontroller, máris kimerítő oktatás fogad. Első látásra a csata ijesztően bonyolult. Két órával később már minden természetes.

Véletlenszerűen elinduló küzdelmek nincsenek – ez jó hír. Minden ellenfél fizikai (avagy asztrális) valójában is látható a képernyőn, az összecsapásokat némi szerencsével és minimális ügyességgel akár el is kerülhetjük. Egyes helyszíneken – elsősorban Ziggurat 8 kommandós akciója alkalmával – kellemes Metal Gear Solid-ráhatás is érezteti hatását. A gonoszok mozgását természetesen egy radaron is követheted. Jelentőséggel bírnak a pályákon szétszórt kaniszterek, hisz azokat szétlőve taktikai előnnyel szállhatsz harcba; feltéve, ha időben odarohansz az elektromos vihar vagy lángtenger közepén bénán várakozó opponenshez.

Maga a csata természetesen különálló csataképernyőn zajlik. A két kis csapat felsorakozik, és körökre osztva püfölik egymást – közben szól a zene, ragyog a neonvilágítás, és parádés színekben és formákban pompázó éteri varázslatok szállnak a levegőben. Végül a győztes formáció utoljára pofozási lehetőséghez jutott tagja elropja a győzelmi táncot, és kiosztásra kerülnek a változatos jutalompontok.

Csata közben figyelsz. Nézed karaktereid egészségi állapotát, akciópontjainak és éter-pontjainak mennyiségét, sasolod a Boost Gauge állapotát, és fél szemmel figyeled az ellenfél életerejét, esetlegesen – perfekcionista lévén – azt is, melyik karakteredre mi jut majd az esemény-sloton. Közben választhatsz: az életedre törőket normális, technikai, avagy éteri támadással leckézteted meg – nagy buli, jó móka. Képben vagy, ez az a pont, amikor nem szabad kiszállni. Szerencsére időt kapsz a döntésre és a számolgatásra. Itt ugyanis, akár csak egy jó Avalon Hill táblás játék esetében, azt is kell. (Példa? Legyen „egészen" véletlenül az a Republic of Rome).

Varázslás van. Itt éteri támadás a neve, és a természetfeletti erők helyett állítólag nanomasinák munkálkodnak bennük, hőseink parancsára. Az éteri támadások pontok ellenében fejleszthetőek – ez a lehetőség adott volt a Final Fantasy X-ben is. Mi több: jobban kidolgozott, sokoldalúbb és elegánsabb, ráadásul a Sphere Grid nyitott volt a végtelen fejlesztésekre is – a Xenosaga technológiai fái nem azok.

A játék legszebb pillanatai? Egyértelmű: mikor azon ügyködsz, hogy a többszörös









↘ Miért, mi baj van azzal, hogy „a helység kalapácsa?!"



Shion Uzuki



EMBER, NŐNEMŰ, 163 CM MAGAS (?), 48 KG, 22 ÉVES

A Miltián született és nőtt fel. A konfliktust követően családja Második Miltiára költözött. Szülei halottak, családjából a nyilvántartás szerint már csak bátyja, Jin (35) él – aki amellett, hogy könyvmoly, remek bajvívó is egyben – s a következő Xenosaga-epizód hőse. Shion mindig vidám, optimista és igyekszik segítőkésznek látszani, ő az „erős és becsületes" nő. Ugyanakkor rothadt lelke mélyén rettenetesen önző és karrierista; egy személyben megtestesíti a Xenosaga alcímének jelentéstartalmát – valójában ő a buta nő őstípusa (de ezt az olvasón és a cikkírón kívül senki sem sejti). Szexuális életéről nem sokat tudunk: előző barátja, Kevin a két évvel ezelőtti KOS-MOS baleset során vesztette életét – Shion az ő munkáját és pozícióját vette át, mint a Vector Iparvállalat Első Számú Fejlesztő és Kutatórészlegének főmérnöke. A KOS-MOS projekt befejeztével szeretné magát áthelyeztetni a Vector Harmadik Divíziójához, ami a realianok fejlesztésével, gyártásával és kiképzésével foglalkozik. Mindenkori munkatársai szerint Shion: jó bőr.

KOS-MOS



ANDROID, NŐNEMŰ (?), 167 CM MAGAS, 92 KG, ÉLETKORA 2 ÉV.

Mellőzi a kor mesterséges-ember (realian) technológiáit, testét kizárólag mechanikus alkatrészek alkotják. Neve a gnosis elleni taktikai rendszerek általános rövidítése, teljes terjedelmében „Kosmos Obey Strategic Multiple Operation Systems". A Vector Iparvállalat Első Számú Kutató és Fejlesztő Részlege készítette, élén Shion Uzuki mérnökkel. Három alapelv határozza meg funkcióit: a logika, a kiértékelés és a szolgálat – de mindenekelőtt, Shion védelme. Interperszonális kommunikációját „személyiség-imitáló" operációs rendszere végzi – olyan jellemvonásokkal ruházva fel egyébként lengén öltözött hősnőnket, hogy az sokszor emberibb, mint felfuvalkodott, naiv tervezője.
A Monolith szerint kulcsfontosságú szereplője a Xenosaga-sorozat cselekményének.

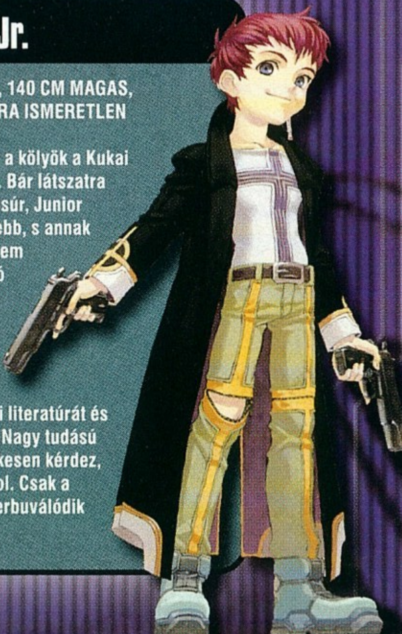
chaos



ANGYAL, FÉRFI, 169 CM MAGAS, 53 KG, ÉLETKORA ISMERETLEN

Az Elsa legénységének tagja, aki már sokszor segített Matthewséknak a slamasztikában. Különleges képessége, hogy érintése halálos a gnosis számára. Sok MÁS különleges képessége is van. Áttetsző, tiszta kék szeme és szürke haja a legfeltűnőbb külső jegyei. Múltjáról nem beszél – azon egyszerű oknál fogva, hogy maga sem emlékszik rá. Csaknem minden, ami vele kapcsolatos, rejtélyes – talán azért, mert chaos (kisbetűvel!) szerepelni fog a Xenosaga további epizódjaiban is. A srác nem csupán a létezés egy magasabb síkján való vegetálás benyomását kelti, hanem eleve bort is prédikál – chaos angyal, nem ember.

Jr.



MUTÁNS, FÉRFI, 140 CM MAGAS, 38 KG, ÉLETKORA ISMERETLEN

Bármilyen hihetetlen: ez a kölyök a Kukai Alapítvány egyik kádere. Bár látszatra csupán egy tizenéves ficsúr, Junior valójában SOKKAL idősebb, s annak ellenére, hogy a – csaknem kizárólag hölgyekből álló – beosztott-koszorúja csak „Kis Mesternek" szólítja (fetisiszta tendenciák?), egészen komoly hobbiknak él: Zohár emulátorokat, régi literatúrát és ritka mordályokat gyűjt. Nagy tudású fiatal(?)ember, aki érdekesen kérdez, és ravasz módon válaszol. Csak a játék második felében verbuválódik a csapatba.

MOMO



REALIAN, NŐNEMŰ, 141 CM MAGAS, 36 KG, ÉLETKORA ISMERETLEN

MOMO aktivációjának ideje ismeretlen. 100-as Sorozatú Megfigyelési Egység, gyakrabban használt nevén 100-as Sorozatú Realian. A gnosis elleni harcra tervezték; ő a széria prototípusa, melyet Joachim Mizrahi, a U-TIC szervezet későbbi alapítója fejlesztett. A Mizrahi házaspárt tartja szüleinek. Joachim MOMO-t saját halott lánya, Sakura Mizrahi képmására tervezte (Ha valaki furcsálaná, miért adott a kislánynak Juli és Joachim japán nevet… nos, Juli leánykori neve Niwashiro). MOMO neve is rövidítés, ami annyit tesz: „Multiple Observative Mimetic Organicus". Az ő buksijában van rejtve a titokzatos „Y-adat", ami általános meglátás szerint a Zohár rejtélyének kulcsa.
MOMO célja, hogy jócselekedeteivel kiérdemelje azt, hogy a mennyországban találkozhasson édesapjával (mert szerinte a papa oda került; anyunak más a véleménye).

Ziggy



CYBORG, FÉRFI, 191 CM MAGAS, SÚLYA ISMERETLEN, 30+98, AZAZ 128 ÉVES

A Ziggurat Iparvállalat 8.0-ás verziószámú cyborgja. Az utolsó Ziggurat-sorozat egyik képviselője: a realian technológia megjelenésével az emberek figyelme szinte azonnal elfordult a cyborgokat kínáló vállalkozásoktól. A nyolcas sorozat így egyben az utolsó Ziggurat-sorozat: több szériába vagy verziófejlesztésbe nem kezdtek.
A mi Ziggurat 8-unk valaha ember volt: a Federációs Rendőri Hivatal 1875. számú Különleges Hadműveleti Parancsnokságának Alosztályán szolgált, mely alosztály feladata a terrorista-elhárítás volt. Eredeti neve: Jan Sauer, született: 4637. Eredeti rangja: kapitány, meghalt: 4667. A halál oka: önkezével vetett véget életének. Mivel elkövette azt a hibát, hogy a testét felajánlotta a tudománynak, két év múltán arra eszmélt, hogy harci cyborgként újraélesztették. Azóta egyetlen célja van: kiirtani minden neurális emlékét; mindent, ami régi énjére emlékezteti – organikus alkatrészeit pedig mechanikusra cserélni. Ha teheti, „alacsony valószínűséggel sikeres" besorolású küldetéseket vállal, de biztonsági protokolljainak köszönhetően nincsenek – nem lehetnek – öngyilkos ösztönei.



↗ Turmixgép-űrállomás?! Ilyet már Pirx kapitány is tudott...



↗ KOS-MOS mosogatógép operációs rendszere akcióban

boostolásból kifolyólag karaktered a kinézett event slotban süsse el a kívánt támadást. Egyben kritikus pontja a harcmotor megismerésének és kijátszásának: a cél a harc elején a „critical hit rate" slot megcsípése, befejeztének közeledtével pedig a „special points" slot elkapása. A játék csatái metodikusak és prűdek – általában adott egy nyerő taktika, aminek megtapasztalása után már csupán annak alkalmazása van hátra – nemegyszer akár negyed órás adok-kapok elé állítva a türelmes (vagy türelmetlen) játékost. A változatos pontok szétosztása az, ami egyrészt komplex stratégiát igényel, másrést rengeteg „lyukkal" rendelkezik – a skillek tárgyakból való kivonása a Skill pontok segítségével érdekes elképzelés, de a gyakorlatban nem működik: a legtöbb tárgy olyan paraméterekkel ruházza fel a hőseidet, amelyekre egyetlen ellenfél ellen sem lesz szüksége.

A harcok hol nehezek, hol nevetségesen könnyűek – tessék felkészülni arra, hogy a helyes taktika megleléséig sűrűn fogod majd szidni különféle vallások isteneit.

A kép és a hang oldaláról

„Amit manapság a legkeményebben támadnak, nem egyéb, mint a hagyomány ösztöne és akarása. A hagyományt végzetnek tekintjük; tanulmányozzuk, elismerjük, de nem kérünk belőle."

~ Friedrich Nietzsche: Der Wille zur Macht

Egyetlen pillanat parányi részpillanatának erejéig, gondolkodóba esel. Nem szokásod a külső után ítélni – sem embert, sem játékot. Ha valami zseniálisan van kitalálva, a képzelet már nem igényel különösebb katalizátort. Az elmélettől függetlenül, a játéknak nincs különösebb oka pironkodni. A tömény mennyiségű videó remekül van a központi játékba illesztve, az átmenetek gyakorlatilag észrevétlenül történnek – egyedül a kameramunka váratlan szabadsága, vagy a megjelenésük előtti rövid lemez-elérés jelzi, hogy most éppen nem játék van folyamatban, hanem a pattogatott kukorica orális betáplálása. Maga a bejárható világ sokfelől kapott megrovást a gyenge textúrák miatt – ehhez nem tudsz mit fűzni: ez ízlés dolga. Téged példának okáért sokkal jobban zavarnak KOS-MOS méretes dudái és bugyija (nem, nem zavarba hoznak – zavarnak), vagy a hölgyek torreádor-viseletet utánzó kiskosztüme a nyolcvanas évek diszkós-csizmájával kiegészítve, mint a Nostromo belső architektúráját modellező „kopár" díszletek. Az űr csupasz, az űr üres – az űrben elvész a sikoly. A csaták tűzijátéka kétségkívül látványos, de ez cseppet sem meglepő – meglepő valamikor a Final Fantasy VIII idején volt. Square- vagy Capcom-szintű animációkat és modelleket nem vártál. Nem is kaptál. A karakterek kidolgozása a megjelenített poligonszám mellett kielégítő, de téged 8x8 pixel is kielégített anno Spectrumon. Szemöldököt nem vonsz hát.

A zene, amikor éppen szól, kellemes. Esetenként briliáns, de ez a zeneszerző személyét ismerve (Yasunori Mitsuda – lásd még Chrono Trigger, Chrono Cross stb.) egyáltalában nem meglepő. A húrok közé a Londoni Filharmonikusok („Csillagok Háborúja", etcetera) csaptak. Az angol szinkron magas technikai színvonalon megoldott, de jellegtelen – egyetlen szereplő sem tűnik ki, a színészek nem igazán adtak személyiséget bináris barátaiknak (nem, a feliratokat nem lehet eltüntetni – de miért is akarnád?).

A lapban elrejtett fogyasztóvédelemi direktívákról

Hogy valójában mit kapsz a pénzedért?

Egy anime-sorozat teljes évadját egyetlen duplarétegű, digitális, verzatilis lemezre préselve (A dupla réteg miatt problémák is adódtak – Japánban és az Államokban léteznek olyan korai PS2-sorozatok, melyek ezt nem tudják olvasni – a Namco díjtalanul cserélte be a lemezeket; ettől függetlenül a köztudatban az egész ügy a „Xenosaga kifagy!" címszó alatt került katalogizálásra). Egy nagy rakás, jobbára teljesen összefüggéstelen videót, melyek javarészt a következő epizódok megvásárlásával kapnak majd jelentést és tartalmat. A legszebb: erősen cenzúrázva és vágva. Űr-szappanoperát, ami a 21. század valójában passzív játékosát célozza. (Ebben a tekintetben a Final Fantasy X figyelmeztető jel volt, a korábbi Bouncer pedig egyenesen katasztrófa).

A Xenogears öt évvel ezelőtt kifejlesztett harcrendszerét, félrefordított elnevezésekkel. (Soha nem játszottak a fordító urak a Xenogearsszel?! Ott deathblow a tech attack!) Na meg persze egy iciri-piciri unalmat is.

Kapsz még számtalan mellékküldetést, titkot és meglepetést, valamint négy mini-játékot, melyből kettő teljességgel alkalmatlan arra, hogy játéknak nevezzék (ezek az egy gombot igénylő Driller-aljáték, illetve a SEGA-féle Virtual On, illetve From Software-féle Armored Core-sorozatokra hasonlítani próbáló A.G.W.S. aljáték, amely tökéletesen irányíthatatlan). Van még egy kaszinós buli (póker, amit remekül használhatsz anyagi javak felhalmozására, és arra, hogy elcsapd az időt, garantálva így a csomagolás hátoldalán büszkélkedő 80 órát, amely a valóságban durván 50), és egy gyűjthető kártyajáték. Utóbbi talán ez egyedüli valóban szórakoztató alszórakozás.

A sorozatot szerencsére megmenti a videók mögött megbúvó rengeteg munkaóra, amit a készítők – a szó legnemesebb értelmében – világalkotással töltöttek.

Kötelességed tehát a figyelmeztetés. A második részre minimum másfél évet várni kell, az Episode I pedig Japánban ma már a Best of széria része (ez keleten a Platinum). Konzekvencia? Talán inkább várni kellene vele...

Az abszens drámáról

„Tele vagyok gyanakvással és gonoszsággal az ellen, amit ideálnak neveznek: ebben van a pesszimizmusom, hogy fölismertem: miként van az, hogy az emelkedett érzelmek a baj forrásai, vagyis az ember lealacsonyodásáé és elértéktelenedéséé."

~ Friedrich Nietzsche: Der Wille zur Macht

Nietzsche elmehet a pokolba... Voltak ugyan jó gondolatai az öregnek, de érzed, hogy a világ jobban járt így, hogy otthon gondolkodott, mintha mondjuk aktívan politizált volna... Kétségtelen, hogy egy szerepjátéktól az ember elsősorban történetet vár. Ez a játék pedig mesél. Ám a Xenosaga meséje nem az a mese, amit annak idején a takaró alól hallgattál, s amit a nagyi adott elő. Nem az a mese, amit a tábortűz körül ülve figyeltél tátott szájjal. Nem tartalmas mese, nem tanulságos történet.

Nem lepődsz meg, mikor a Xenosaga nem szállítja a Nagy Érzelmi Vihart. Nem görbül sírásra a szád, mint amikor Aeris megboldogult. Nem érzed a bajtársiasság mindent átjáró szellemét, mint annak idején a Final Fantasy VIII-ban. Nem éled át a drámát, mint amikor kinyitod a hűtőt, és rettenettel veszed tudomásul, hogy már csak egy üveg söröd van (ennél már csak az szívszorítóbb, mikor a klotyópapír van fogytán, de ez egy másik történet). Nem örülsz, nem szomorkodsz, nem nevetsz, nem sírsz. A Xenosaga képes tökéletesen hidegen hagyni téged, akár egy vasárnap délelőtti semmittevés, egyenesen az ágyad közepéből. Hogyne – lesz még öt (négy, a Xenogears már nincs játékban), vaskos epizódja, melyekben a Zohár és hőseid új kalandokat látnak. Hogy várod-e? Magad sem tudod...

Megvonod a vállad, tanácstalanul széttárod a karod. Szereted a szerepjátékokat. Főként a koherens világokat szállító Nagyokat. A Zeldákat, a Shenmue-sorozatot, a végtelen sorban kígyózó Final Fantasyket. Szereted őket, mert mesélnek.

A „Hatalom akarása" ellenben hallgat. Hideg, mint az űr óceánja. Fagyos, mint a téli szél. Nem ezt akarod, nem ezt kívánod. Elmented a kész szöveget, és fáradtan, duzzogva paplan alá bújsz. A Xenosaga „ezzel is megvolnánk" jellegű anyag – legalábbis ezt ÉRZED.

Reiker
reiker@ipma.hu

MELLETTE
- Érdekes történet
- Remek csatarendszer
- Tudományos, meg fantasztikus

ELLENE
- Érzelemmentes történet
- Unalmas csaták
- A történet integritásával akadnak problémák

PEREPUTTY
- Final Fantasy X – *SquareSoft*
- Dark Cloud 2 – *Sony*
- Xenosaga Episode I – *Namco*

1 játékos | NTSC

ÖSSZETEVŐK

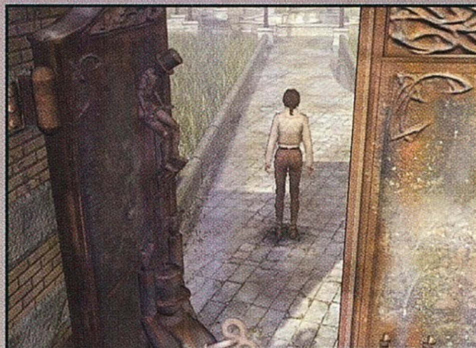
GRAFIKA	81
HANG	87
SZAVATOSSÁG	92

WWW.XENOSAGA.COM

ÍTÉLET

88







Utazás, mozgás nélkül. Ennyi a Microids csodája, három egyszerű szóba tömörítve. Hogy honnan, s hová, az lényegtelen – a hangsúly a korábban csak tudatunk legmélyén megbúvó fantazmagóriáink szintjén létezett Nagy Kalandon van. Egy érvényes, megváltott jegy – az álmot végre realizálhatjuk... virtuálisan, és a valóságban is.

Hogy honnan, s hová? Még mindig lényegtelen. (A választ egyébként is embere válogatja.)

A Ticket to Ride

Szigorúan a történetre koncentrálva: a Nagy Almából az orosz hómezőkre; a pénz és hatalomakarás uralta világból egyenesen a szellemi szabadságba. Hősnőnk Kate Walker; egy kedves, intelligens (és kezdetben a jelenkor áldatlan szociológiai hatásai által erősen leárnyékolt személyiségű) ügyvédnő, New York egyik legnevesebb ügyvédi irodájából, aki a francia Alpok egyik kisvárosába, Valadilene-be érkezik, hogy nyélbe üssön egy egyszerű, ám üzletileg nagyszerű tranzakciót. (Levegővétel.) Csak aláfirkantja a papirost, s cégének megbízója, a mérhetetlenül vastag bukszájú Universal Toy Company máris a francia falucska játékgyárának új tulajdonosává válik. Legalábbis elméletben.

A gyakorlatban ugyanis a helyszínre kiszállva megtudjuk: a tulajdonosnőt éppen most temetik, az őt képviselő ügyvéd kolléga pedig egy végrendeletet felülbíráló levélre hivatkozva nem hajlandó velünk bizniszelni. Anna Voralbergnek, a gyár tulajdonosának ugyanis van egy öccse – aki a gyárnak ezek szerint az örököse. Hans Voralberg tán a település krónikája és épelméjű lakói szerint halott – sőt a családi kriptában rá is lelünk a koporsójára –, ám Anna levele alapján testvérének halála színjáték volt csupán: Hans életben van, valahol Szibériában. Mivel enyhén agresszív főnökünk nem hajlandó elállni az üzlettől, nem marad más választásunk: fel kell kutatnunk a Voralberg dinasztia utolsó sarját (nem, Jean Reno most nem segít).

Fizikailag tehát a Syberia a Nagy Utazás nyugatról keletre, követve Hans közel hatvan éve háborítatlan zseniális nyomait. Az ifjú ugyanis – annak ellenére, hogy egy gyermekkori balesetet követően szellemileg megroppant egy csöppet – igazi zseni volt: a különféle játékok, járművek, használati tárgyak és építészet igazi mestere, aki leveleiben éveken át jobbnál jobb tervekkel látta el a szerény családi vállalkozást. A játék automatonoknak hívja ezeket a mechanikus szerkezeteket (hogy miben különböznek a robotoktól, azt viszont senki sem tudja).

Mentálisan, ez sokkal romantikusabb (irodalmi értelemben, persze), regényesebb utazás: míg feljebbvalónk állandó ugatásától és üvöltésétől kísérve magánéletünk gyors ütemben kezd széthullani, megértjük és megkedveljük majd önnön magunkat és a bennünk rejlő lehetőségeket, melyeket rémisztő alaposággal tompított el a Való Világ. Kate szellemi felszabadulásának diadalmenete ez a játék; egy intenzív, sötét, alaposan átgondolt karakter-tanulmány.

Yesterday

Na, de honnan is érkezett a Syberia? A koncepció mögötti lángelme neve Benoit Sokal, aki mellesleg népszerű francia képregény-rajzoló, a hazánkban szinte teljesen ismeretlen Inspector Canardo (Canardo felügyelő) füzetek alkotója. A keményájú, gyorsöklű és szédületes tempóban élő magándetektív ("Donald Kacsa és Philip Marlowe egy személyben") egyik kalandja ihlette Sokal első expedícióját az interaktív szórakoztatóipar harcmezejére – az 1999-es, PC-re megjelent Amerzone története – nagy meglepetésére – a L'Amerzone című Canardo-füzeten alapszik.

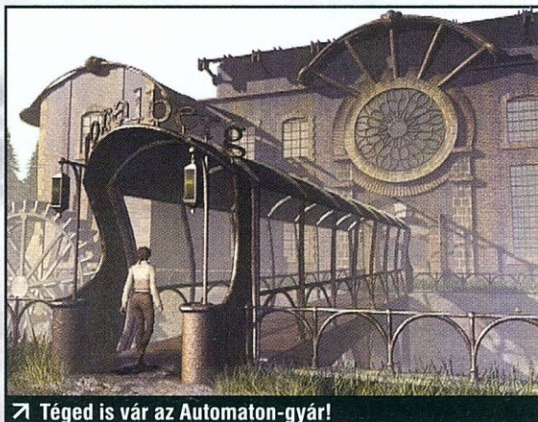
■ Hansz Voralbergovics egy napja

SYBERIA

TÍPUS KALANDJÁTÉK **KIADÓ/FEJLESZTŐ** MICROIDS **MEGJELENÉS** 2003.03.28. **PAL**



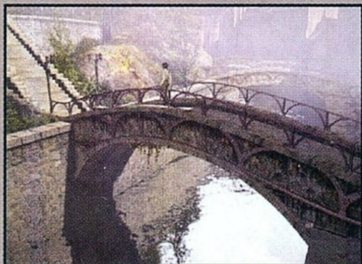
↗ A játék egyik explicit szexualitást sugalló jelenete



↗ Téged is vár az Automaton-gyár!

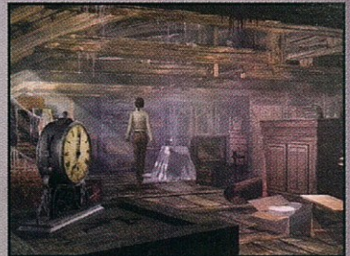


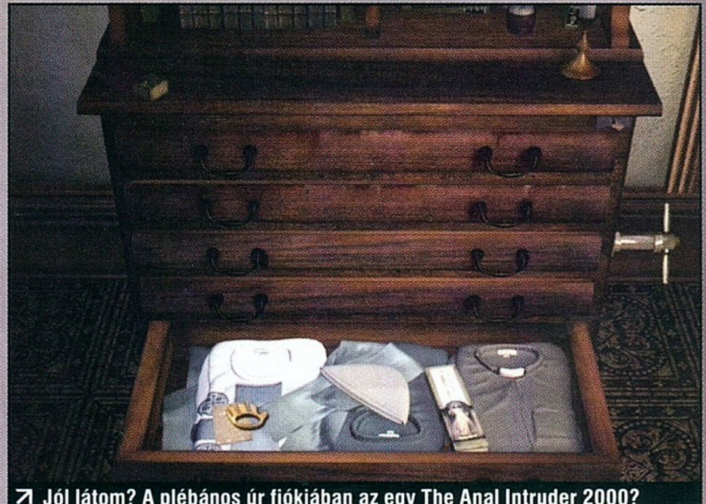
↗ Nocsak! Erre járt volna a kalapácsos tag a Clock Tower 3-ból?











↗ Jól látom? A plébános úr fiókjában az egy The Anal Intruder 2000?

A Syberia ugyanakkor az Amerzone szellemi utódjaként látott első ízben tervezőasztalt, majd néhány érdekes csűr és csavar után (valami jobb ötlet, hogyan kéne ragtalanítani a csűrést-csavarást?) *(Bonyodalom? – a szerk.)* egy teljesen más irányba fejlődött: Amerzone 2 helyett teljesen eredeti, teljesen váratlan játék hagyta el a Microids kanadai részlegének irodáit.

A Syberia kalandjáték. Egy olyan zsáner egyik utolsó sarja, melynek neve bár ismerősen csenghet, annak legtisztább formájával ma már ritkán találkozunk. Szigorúan számítógépes szórakozás ez, akárcsak a valós-idejű stratégia, vagy a taktikai háborúsdi. Pontosabban szigorúan számítógépes szórakozás VOLT – ma már a PC vonzáskörzetét is utolérte a kommerció, a mammon utáni kétségbeesett hajsza. A kalandjáték, mint műfaj immáron fiktív fogalom: a Syberia az egyetlen olyan játék volt a tavalyi év során, mely érdemben ápolta a 80-as évek elején Sierra On-Line és a Lucasfilm Games által lefektette, mára már elenyésző alapokat. Előbbi cég ma Sierra Studiosként vergődik a Vivendi-Universal zsebében, továbbra is a Half-Life sikeréből táplálkozva; utóbbi azóta LucasArts Entertainment Company, s gyakorlatilag felhagyott a tisztességes játékok készítésével.

A történelmi értelemben vett "klasszikus" kalandjáték alapvetően ugyebár három kategóriában lelhető fel: szöveges (ún. interaktív fikció – a képernyőn kizárólag a szöveg tartózkodik, hősünknek a billentyűzet segítségével adunk összetett parancsokat, mint pl. "vedd ki a cimbalomhúrt a gonosz banya ülepéből"); grafikus (ugyanez a móka, de a képernyőn a helyszín és a protagonisták ill. antagonisták vizuálisan is megjelennek majd – látjuk, hogy a gonosz banya bibircsókos, és hogy a cimbalomhúrt nem lesz olyan egyszerű harc nélkül kicsenni a fenekéből), illetve point & click ("mutass rá, majd klikkelj" – billentyűzetparancsok helyett egyszerűen rábökünk az egérrel a banya seggéből kiálló cimbalomhúrra). *(Még egy ilyen eszmefuttatás, és fel leszel ajánlva a jeleneted 2003. követelményeihez igazított 3D megvalósításának motion capture felvételére, egyszerre mint alany, tárgy és operátor! – Spot)*

Nos, a Syberia az utóbbi kategória képviselője (banya és cimbalomhúr nélkül). Konzolon eleddig nem sok ilyet láthattunk: a Monkey Island sorozat első része (Sega/MegaCD-n, Commodore CDTV-n), a Blazing Dragons (SEGA Saturnon) és a Revolution Broken Sword-játékai, vagy a Terry Pratchett Korongvilág-szériája alapján készült trilógia voltak ilyenek (még az öreg Szürkén). Korunk PAL-konzolos saharja egyetlen "kalandjátéknak" örülhetett: ez a negyedik Monkey Island, de ez már egy másik iskolából másírozott ki, statikus 2D hátterek helyett olcsó háromdével próbál elvakítani – hiába.

A Syberia, bár első látásra akár "túlélő-horror" is lehetne, nem tartalmaz időzített szekvenciákat, akciójeleneteket, vagy harcokat és katakombákat (zombikat pedig pláne nem). A történések négy központi helyszínen zajlanak, melyek számtalan, gyönyörűen kivitelezett hátteret tartalmaznak – feladatunk semmi másból nem áll majd, mint a helyszínek felderítéséből, a fejtörők megoldásából, a felvehető tárgyak betakarításából és használatából, a városokat benépesítő lakossággal való beszélgetésből; és olvasgatásból, merengésből, megfigyelésből, elcsodálkozásból… álomból.

You Really Got a Hold On Me

A forgatókönyvírónak (Catherine Peyrot) kezet kéne csókolnunk (s ha egyszer lehetőségünk adódik rá, meg is tesszük). A játékban elhangzó párbeszédek invenciózusak és tökéletes dramaturgiát követnek – ilyet nem egyszerűen ritkán látni és hallani, de gyakorlatilag lehetetlen is egy videojátékban. Korábban egyedül talán a PC-s The Longest Journey-nek sikerült.

A főbb párhuzamok? Mindkét játék főszereplője nőnemű, és mindkét játék főszereplője önnön pszichéjében (is) utazik egy nagyot. Mindkét játék zseniális térkép a feminin lélekhez, a búvárruhát pedig egy változatos kromoszómás egyed is szívesen felölti – még akkor is, ha ezen hölgyek egyike sem rendelkezik a videojátékok megszokott fizikai sztereotípiáival (hűen modellezve ezzel azt a valós tényt, miszerint egy igazi nő nem a szilikon-implantátumaival szerez érdemeket magának). Ellenben April is (a Longest Journey hősnője), Kate is OKOS.

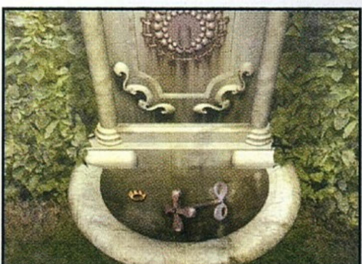
Főbb metszéspontok? A Longest Journey dialógusait egy férfi írta, a Syberia párbeszédeit egy nő. Lehet találgatni, melyikük tálalja hitelesebben a szebbik nem belső világát…

A történet izgalmas, érdekes, képernyő elé szegez. A beszélgetések nem rövidek, de nem is unalmasan hosszú monológok – az egész játékot átszövő légkör roppant valóságos.

A történetre és az előadásmódra általánosan jellemző, hogy SZOMORKÁS. Melankólia és feledés a Syberia elsődleges kvalitásai – aki nem bírja megemészteni az elmúlásból





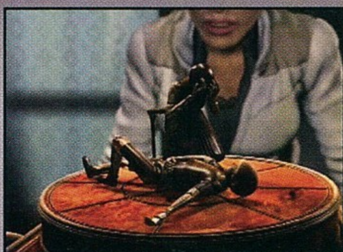




↘ Az erdőben rájössz: a galóca nem gomba. A galóca állat!







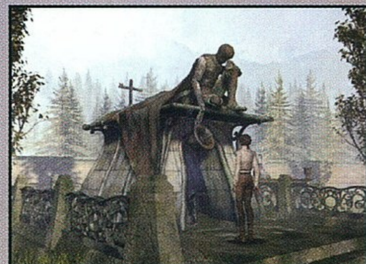


↗ Ohne blinkenlichts. Nem eléggé retro.



↗ Nő a pult mögött... akkor inkább még egy kört kérünk!





való újjászületés fájdalmasan lassú folyamatát, nézzen más kaland után. A Syberia nem mókás és nem vicces, mint a régi Sierra/Lucasfilm-kalandok – ez a játék a bűn és a megbánás néma felhőjéből figyel. Elmúlt korok, elmúlt értékek feletti kesergés... kontra modern korunk gyorsan értéktelenődő "értékei". Gondolkozott valaki valaha azon, milyen káprázatos részletességgel tervezték a régi korok építészei épületeiket? Milyen precíz műgonddal emelték fel azokat készítőik? Milyen elképesztő díszítő elemekkel cicomázták fel azokat, kizárólag az esztétika kedvéért? Születhetne egyáltalán ma egy Sixtusi Kápolna?!

Most majd fog [gondolkodni]. Gyászolni fog, siratni fog. A Syberia nem a világ állapotán való kesergés – a Syberia visszatekintés. Visszatekintés az emberi alkotások fénykorára, visszatekintés az interaktív szórakoztató – akkor még nem IPAR – aranykorára.

Az egyik legszomorúbb játék, amit valaha játszottunk.

A fejtörők nehézsége sajnos (?) nem túl magasra kalibrált – így az előrehaladás vegyes elégedettséggel tölti majd el a kezdő és a sokat tapasztalt kalandort. A fejtörők tervezése valójában a Syberia Achilles-sarka: pitiáner feladat pofátlanul egyszerű rejtélyt követ – ám az egész aránylag jól kiegyensúlyozott, s a pokolian nehéz, aktuális gondolkodást igénylő játékok ideje egyébként is lejárt. Ha a Syberia puzzle-tervezői nem maradtak volna kettő darab lábbal a földön, ez a játék ma gyakorlatilag eladhatatlan lenne. Elmés játékok, játékos elmék? Ugyan...

Számos fejtörőről egyébként gyanítható, hogy azok egyetlen célt szolgálnak a játékban: a játékidő rétestészta-mód való nyújtását. Ilyen Valadilene "menjünk vissza lepecsételtetni az engedélyt a közjegyzőhöz" vagy Komkolzgrad kozmonautájának vérvételes/alkoholszint-méricskélős bulija. A Microidsot valószínűleg sok kritika érte előző két kalandja, az Amerzone és a Road to India kapcsán (utóbbi fejlesztőgárdája alkotta a Syberia csapatának magvát is – szám szerint 18 emberről van szó), így most félmegoldás mellett döntöttek: húzzák az időt. A probléma valójában nem probléma – ha az ember kalandjátékokon nőtt fel, bizarrabb dolgokat is megélt már.

Elhalálozni nem lehet (LucasArts hagyaték, állítólag frusztrálta a játékosokat); illogikus, vagy időre megoldandó fejtörők nincsenek (az illogika istene a Discworld; a műértők pontosan tudják, miről beszélek). Itt minden kézenfekvő és logikus lesz. A Myst áldásos hatása csak az automatonok tematikájában jelentkezik, a feladványok megoldásában nem.

Drive My Car

Érdekesen lett átültetve az egér-kommandírozta irányítás. Számítógépen a képernyő módszeres átfésülése volt szükséges ahhoz, hogy az adott helyszínen fellelhető tárgyakat, illetve lehetséges kijáratokat kiszúrjuk. A konzolos átirat nem szórakozik az analóg kar efféle hasznosításával: a képernyőn szépen stratégiai pontokat jelöl ki, és a pointert azok között mozgatja. Elméletben ez jól hangzik, a valóságban azonban ramatyul működik: a stratégiai pontok felé be is kell fordulnunk, méghozzá pontosan – így gyakran előfordul, hogy vagy túl óvatosan, vagy túl lazán fordulunk rá valamire, s a pointer hirtelen eltűnik. Gyakori az is, hogy túlfordulás után egy másik stratégiai pont akad az utunkba, mi pedig már lenyomtuk a cselekvésre ösztönző gombot – így nem az történik, amit szeretnénk, ha történne (elsősorban a helyszínek elhagyását jelölő pontok fogják szaporítani ősz hajszálainkat). Pozitív oldal: oda a játék "vadásszuk végig az adott képernyőt a tárgyakért" jellege, és mindez anélkül, hogy idetolta volna rút orcáját a Capcom játékok "villogok mérföldekről, hisz felvehető tárgy vagyok!" idiotizmusa.

Elszomorító, hogy a stratégiai pontok miatt kiesett a játék "kommentálom, ha rossz helyre klikkeltél" opciója – igaz, az egy idő után rettenetesen idegesítővé tudott válni.

Kis gyakorlás után a rendszer megszokható, de továbbra sem kielégítő. A futást PC-n duplaklikk aktiválta, itt külön gombot kapott (négyzet). Ugyancsak külön gombot kapott a jobb egérgomb funkciója (vissza/ki, ez a háromszögre térképeződött fel). A televízió képernyőjén a felvett dokumentumok nem látszanak jól (SVGA monitoron kitűnően olvashatók voltak 640x480-as felbontásnál is), így az R1/R2 segítségével azokat nagyíthatjuk is, illetve az analóg karral mozgathatjuk (minden irányba). A beszélgetések a Kate jegyzetfüzetébe vésett kulcsszavak kiválasztásával történnek, tárgylistánkat pedig a kör gomb lenyomásával menedzselhetjük.

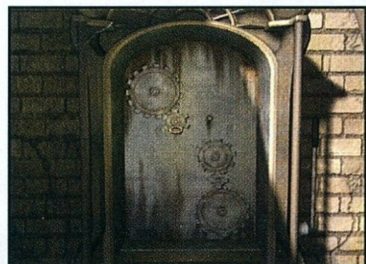
Fájdalom: a játék nem támogatta az USB-porton keresztül ráerőszakolt egerünket. A mentés/töltés gyorsan, fájdalommentesen történik, a helyszínek közötti átmenetek pedig meglepően gyorsan zajlanak – míg a

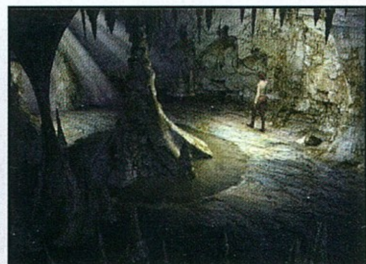
↘ Pillanatkép az evolúció kegyetlenségéről: mamut kihalva

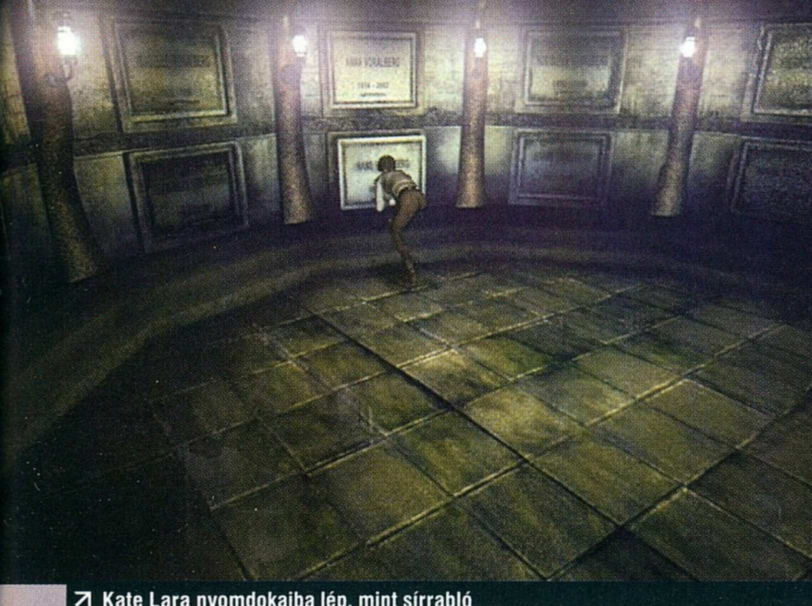




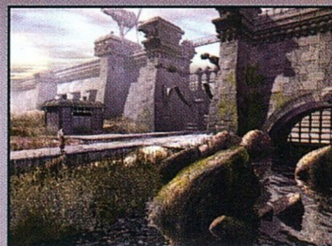


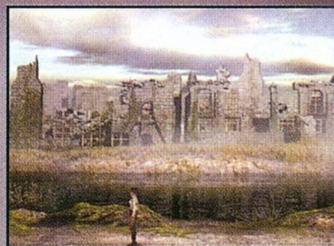






↗ Kate Lara nyomdokaiba lép, mint sírrabló









régi PlayStation-ön a Broken Sword játékok a hosszadalmas lemezelérés/töltögetés miatt gyakorlatilag élvezhetetlenné váltak, a Syberia olyan gyors, mintha merevlemezről futna. Ezt észlelve – érthető okokból – széles mosoly jelent meg az arcunkon.

Magical Mystery Tour

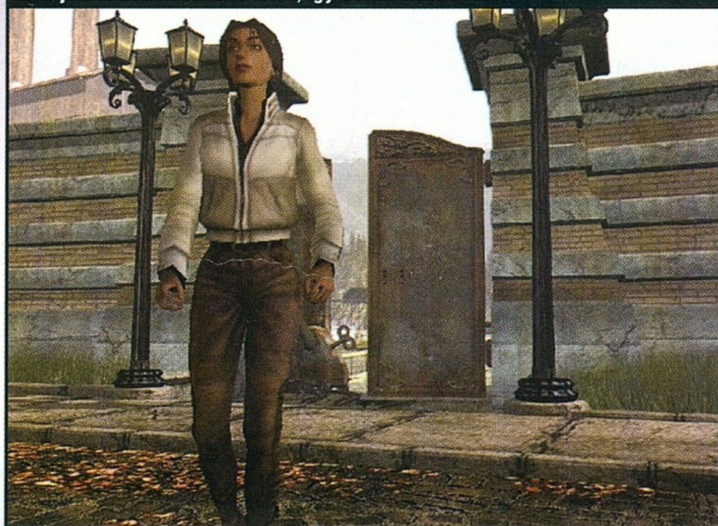
A grafikai megvalósítás nem egyszerűen pazar – lélegzetelállító… és nem csupán tavaly szeptemberben volt az, mikor ez a játék első ízben piacot látott. Fél év távlatából és a GameCube-os Resident Evil Zero megtekintése után Syberia második meglátogatása ismét ugyanolyan megelégedéssel töltött el, mint annak idején – bár továbbra sem támadt fel a szél, nem kapott bele Kate hajába és nem lengette meg a fák leveleit, vagy a fűszálakat. A hátterek így is fantasztikusak. Előreszámolt, klasszikus 2D ez, melyeken 3D karakterünk mozog. Ja, igen, az: Resident Evil. A kamerakezelés is azonos – egyes helyszíneken vándorolva azokat más szögből is megtekinthetjük. Vibráns részletesség, és elképesztő vitalitás sugárzik minden egyes díszletből, annak ellenére, hogy a játék igencsak nyugodt alaphangú. A Syberiában látszólag megállt az idő. Csak néha, pillanatokra ámulunk el, mikor egy-egy madárraj kergetőzve bukdácsol el a fák koronái közt a messzi távolban; ám akárcsak egy falusi hétvége, a Syberia világa is nyugodt, és cseppet sem sürgető. Az építészet jellege tájról tájra változik: art nouveau, gótikus, modern, vagy amit akartok. Valadilene gyermeki lázálom, automatonokkal, csendes nyugalommal – házikóit egy art deco-szerelmes középkori építész tervezhette. Barrockstadt egyetemi város, mely a modern technológiát viktoriánus pompával vegyíti. Komkolzgrad maga az orosz kommunista futurizmus, egyenesen a "Vasisten gyermekeiből". Aralbad? Az Aral-tó partján fekvő üdülőközpont láthatta a fehérorosz pompát; ma azonban már megélte a kommunista káderek negyven éves bujálkodásait is. Züllött, leélt, régi pompáját visszasíró városka.

Bár a játék a jelenben játszódik, a Syberia Európája (és Eurázsiája) képzeletbeli, szürreális és töményen anakronisztikus – ugyanakkor mesebeli és lenyűgöző. Luxus, pompa, kába kényelem. Inventív, gyönyörű. Szinonima- és értelmező-kéziszótár becsukva.

Az alaphang kéttónusú. Érdekes paletta – nélkülöz minden élénk, durva színt, akárcsak maga a valódi nyugalom. (A realitás oltárán lecsendesített színskála egyébként nem új keletű dolog – már a 17. században sikerrel művelték holland mesterek, köztük elsősorban Pieter Claesz és Willem Claesz Heda. Ha valaki Amszterdam környékén jár, a coffee shopok mellett feltétlenül ugorjon be a Rijksmuseumba, és nézze meg Claesz Heda képeit – nem gyorsan felejthető anyag, annyi szent.)

Ismét: a vizuális világ élethű. Csaknem minden porcikájában az.

Az átvezető animációkkal sincsen semmi gond, bár a játék PC-n a RAD Game Tools BINK Video middleware csomagját használta, ami mindennemű változtatás nélkül portolódott át a konzolos verzióba. Míg ott a játék 2 darab kompakt lemezen érkezett, s az enyhe tömörítés ebből kifolyólag elnézetett a programnak, ide a Syberia DVD-lemezen fut be, ahol ezen kompresszió alkalmazása már cseppet sem kívánatos. Az átirat tehát hanyag – de direkt. (Hogy ez jó, avagy sem, mindenki döntse el maga.) Ami a leginkább szíven ütött, az a víz statikus mivolta volt (elképzelhető, hogy ez a sajtó számára kibocsátott tesztváltozat sajátossága – de Kozi szerint ez marhaság). Egészen egyszerűen érthetetlen – a PC-s változatban a folyók bámulatosan animáltan folytak, itt pedig minden folyam merev. Függetlenül ettől a Syberia bizony lepottyantja majd az állat. Mert állat.



↘ A játékban nincsenek skótok, így dudák sincsenek

Hippy Hippy Shake

A zene? Klasszikus. Pontosabban: komolyzene, hogy ne keverejdünk ellentmondásokba.

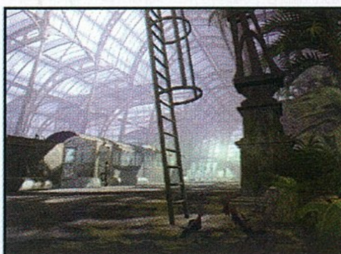
Dimitri Bodiansky (Supreme Snowboarding, Little Big Adventure 2) és Nick Varley bősz crescendói egyébiránt nem zakatolnak szüntelen (ellenpéldaként lásd a Clock Tower 3 személyében megtestesült muzikális iszonyatot) – kizárólag akkor csendülnek fel, ha fel kell csendülniük. Barangolásainkat decens hangeffektusok kísérik – hősnőnk lába alatt kopog a macskakő, megroppan a száraz avar; varjak kárognak, gőz szisszen, patak csobog (sajnos nem "látszólag"). A szinkronszínészek munkája ámulatba ejtő – ritka az ilyen jól eltalált, remekül válogatott gárda. Minden hang a helyén, a megfelelő karakter mögött. A felső osztálybeli brit és a hanyag jenki változatos elegye igazi atmoszférát teremt – nem tudjuk, milyen volt az eredeti francia szinkron, de az angol jobb annál! :-) A fellelhető operabetét (első ízben ilyet a Gabriel Knight második részében pipálhattunk) ugyancsak professzionálisan megvalósított.

A feliratok természetesen ki- és bekapcsolhatók; aki meg kívánja jeleníteni a szöveget (és jól beszéli a nyelvet), készüljön fel számos gramatikai (sic!) hibára, melyet a színészek egyébiránt nem követnek el (ha mégis, akkor azt a karakter személye megkövetelt).

All You Need is Love

Tetszett, tetszik, és ez immáron örökké így is marad. Igen, a Syberia anyagát álomból szőtték. Tizenöt, jobb esetben húsz órán át álmodjuk majd – mert ezt a játékot nem játsszuk, ezt a játékot ÁTÉLJÜK. Ritka, nemes pillanatok füzére ez. Ugyan nem minden idők legjobb kalandjátéka – az továbbra is a PC-s The Longest Journey – de feltétlenül a(z) (f)első tíz között foglalja el örökös helyét. Jótanács? Elrohanni, megvenni, asszimilálni!

Reiker
reiker@ipma.hu





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Dramaturgia ■ Történet ■ Kivitelezés	■ Syberia *Microids* ■ Escape from Monkey Island *LucasArts* ■ Resident Evil Zero *Capcom*	GRAFIKA 90 HANG 88 SZAVATOSSÁG 70	90
ELLENE			
■ Irányítási rendszer ■ Egyszer vége ■ Könnyű fejtörők	1 játékos	PAL	WWW.SYBERIA.INFO





■ **Betörtek a rendszerbe!**

.HACK/INFECTION

TÍPUS RPG **KIADÓ** BANDAI **FEJLESZTŐ** CYBER CONNECT 2 **MEGJELENÉS** 2003. 02.21. **NTSC**

A Bandai ezen szerepjátéka már a bejelentésétől kezdve nagy érdeklődést váltott ki, lévén a .hack (ejtsd: dothekk) nem mindennapi alkotás. Már az alapötlet sem az, hiszen egy olyan RPG-ről van szó, ami egy online szerepjátékBAN játszódik. A másik különlegessége pedig az, hogy már eleve négyrészesre tervezték: az egyes epizódok háromhavonta követik egymást, és természetesen a karaktereinket átvihetjük az újabb fejezetekbe is.

Játék a játékban

Bár a játék 2010-ben játszódik, a Bandai által felépített háttértörténet 2003-ban indul, amikor az ENSZ létrehozza saját számítógépes hálózatát, mely a WNC nevet kapja. Ezentúl az egyes nemzetek egyre inkább kizárólag a WNC-n keresztül intézik hivatalos ügyeiket egymás között, és nemsokára már a világszervezet gyűlésein is kizárólag online lehet részt venni. Ezért okoz hatalmas problémát a 'Hello, WNC' nevű vírus, aminek a fő áldozata a PC-s szoftverek terén 70%-os piaci részesedéssel bíró M Corporation (hehe); ettől ugyanis működésképtelenné válnak az internet forgalmát irányító szerverek. Ezt még követi néhány újabb, egyre nagyobb kárt okozó vírus, majd a hackerek egyre merészebbek lesznek: egyikük a Swiss Bankból töröl ki tíz trillió yent, a másik pedig a Dow Jones tőzsdemutató állítgatásával hozza a frászt a brókerekre (és mellesleg a világgazdaságra). A legdurvább eset 2005. karácsony estéjén következik be, amikor a 'Pluto Kiss' nevű vírus 77 percre az egész internetet leállítja. Amikor egy cég bemutatja vírusálló operációs rendszerét, az Altimitet, természetesen hatalmas kormányzati támogatást kapnak, és 2007. októberére már minden egyes internetre kapcsolt számítógépen ez a szoftver van feltelepítve. A cég régóta fejlesztett online RPG-je, a The World nemsokára elkészül, és az Infection kezdetéig több mint húszmillió előfizetőt regisztrálnak.

A játékban egy átlagos srác szerepét vehetjük át, aki egy haverja unszolására elhatározza, hogy kipróbálja a Worldöt. Megalkotja Kite nevű karakterét, majd a játékban találkozik pajtásával, az 50. szintű Orcaval (ez persze csak a netes beceneve). Orca igazi nagyágyú a rendszerben, a legtöbb játékos áhítattal néz fel rá, ám miután ledarálta az alapokat, komoly gonddal szembesül: egy olyan szörny (karakter?) támad rá, akit még csak megsebezni sem bír. Kite valahogy életben marad, de furcsa érzésekkel kapcsolja ki gépét: minden olyan különlegesnek tűnt. Aztán a valódi világban megtudja, hogy barátja, Orca irányítója kómába esett… A furcsa egybeesés nem hagyja nyugodni és elhatározza, hogy kideríti mi is történt valójában, azaz: miként tud a World kihatni a valóságra.

Először a fórumokkal próbálkozik, de az általa feltett kérdéseket villámgyorsan törlik a hálózatról, ráadásul az Altimit nyomatékosan felszólítja, hogy hagyja abba az ilyen irányú

↘ Jaj, de szellemes ez a Mistral!



↘ Lehet, hogy fantom, de kinyiffantom



↘ Lenni, vagy nem lenni? Haláli ez a fej!









↗ Remélem nem csak álom, hogy szintet lépett a karakterem

szaglászást, nyomozgatást. Később komolyabb gondjaink akadnak: ugyan a World legnagyobb része hiba nélkül működik, ám néhány szinten hibásnak tűnik a program, mintha valami vírus telepedett volna a játékra. A zene akadozik, a kép néha elmegy, és a textúrák mögött helyenként kilátszik a programkód. Egy ilyen szinten találkozunk egy furcsa karakterrel, aki egy könyvet bíz ránk. Ez a Twilight nevű kötet kulcsfontosságú lesz, hiszen ezzel Kite képessé válik a World programjának átírására, és ezzel bizonyos fokig a valódi világba is beleavatkozhat.

A sztori legnagyobb érdeme, hogy a játékok tekintetében eredetinek számít. Ugyan a történetet megalkotó Kazunori Ito (többek között a nagyszerű Ghost in the Shellben volt benne könyékig) biztos látta párszor az ExIstenZ és a Mátrix filmeket, olvasta Tad Williams MásVilág című könyvsorozatát (tavaly magyarul is megjelent két része, érdemes elolvasni), és az általa jól ismert anime-ok világától sem idegen a tényleges- és a cybervilág szembeállítása (a hozzáértők itt a Serial Experiments Lain c. sorozatot említik, amit a Bandai alaposan lekoppintott) – az Infection mégis egyedi háttérvilággal bír. Igazán kár, hogy négy részre bontották: emiatt az első részben nincs túl sok fordulat, és nincs nagy haladás sem – nem sokkal leszünk okosabbak az Infection főellenségének megölése után, mint amilyenek az első pillanatokban voltunk.

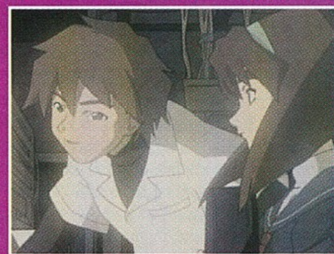
A prezentáció

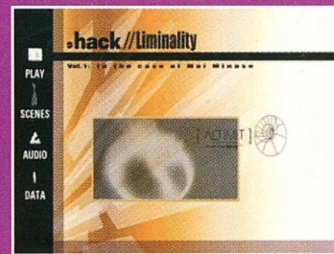
A készítők minden téren megpróbálták azt az érzetet kelteni, hogy egy PC-vel játszunk: az állásunk betöltésekor az Altimit operációs rendszerben találjuk magunkat, ahol körülnézhetünk a világhálón (pontosabban a minket érintő hírek közül szemezgethetünk), elolvashatjuk emailjeinket, de még a háttérképünket is megváltoztathatjuk. Amennyiben rákattintunk a World ikonjára, egy kis töltögetés után annak főmenüjében találjuk magunkat, ahonnan kétfelé vezethet utunk. Vagy körülnézünk a fórumokban, vagy elindítjuk magát a játékot. A fórumban egyrészt segítséget kaphatunk a játék alapjainak elsajátításához, másrészt a történetben is igen fontos szerepet kap; néha innen tudhatjuk meg, hogy melyik helyszínt célszerű meglátogatni.

Amennyiben elindítjuk a World-öt, a központként szolgáló városban kötünk ki. Miként a legtöbb online RPG-ben, a városok itt is teljesen biztonságos területek, ahol két veszett hentelés közben kipihenhetjük magunkat, és meglátogathatjuk a boltokat, elrendezgethetjük felszerelésünket. Külön kiemelném a fej-ikonnal jelzett bódét, ahol azokat a tárgyakat adhatjuk le megőrzésre, amikre az adott pillanatban nincs szükségünk – ez azért hasznos, mert egyszerre csak 40 különféle tárgy lehet nálunk. Így ha találunk egy olyan páncélt, amit csak néhány szintlépés után tudnánk felvenni, és már kevés a helyünk, nem kell eladnunk, hanem berakhatjuk a bankba. Azt külön fájlaltam, hogy hiába járunk 2010-ben, amikor várhatóan az internetes szleng sokkal kacifántosabb formákat ölt, tulajdonképpen mindenki normálisan beszél (illetve ír). Mistral az egyetlen, aki elég sok smiley-t használ, de aki már játszott interneten, az tudja, hogy ott mindenki megpróbál a lehető legextrémebb módon kommunikálni. (Jó, persze, egy ilyen jellegű adalék esetleg érthetetlenné tette volna a játékot azoknak, akik nem kottázzák teljesen az internetnyelvet.)

MIT REJT MÉG A DOBOZ?

Bár ebből mi nem sokat tudhatunk, de Japánban a Bandai igen erőteljesen próbálja népszerűsíteni a .hack világát. Ennek csak egy részét képezi a négy játék, ezek mellett van képregény, több egész estés film jelent meg DVD-n, és már a tévésorozat is a harmadik szériánál tart (Amerikában márciusban kezdték el vetíteni az elsőt). Erre további példa, hogy a .hack//Infection dobozában egy DVD is lapul, amin a .hack//Liminality című 45 perces OVA (Original Video Animation: olyan anime film, amit kifejezetten videóra – illetve mostanában DVD-re – terveztek, tehát mozikban vagy a tévében nem mutatják be) kapott helyet. A meglepően jó képminőségű film párhuzamosan játszódik a programmal, és itt is arról van szó, hogy egy játékos kómába esett, a barátja pedig meg akarja menteni – ehhez pedig újra be kell csatlakoznia a Worldbe. A filmben ugyan Kite nem jelenik meg, de más karakterek – pl. Helba – azért felbukkannak; igaz, nagy szerepük azért nincs. Természetesen a következő három részhez is kapunk ilyen ajándékot, a japán beszámolók szerint mindegyik igen hasonló történetet dolgoz fel.





↘ A kincsvadászok jutalmát még Indy is megirigyelné!






NEM MINDEN KAMU...

Bár a Hack csak imitál egy kizárólag online játszható szerepjátékot (szép angol rövidítése: MMORPG – Massive Multiplayer Online RPG), ezek egyre nagyobb számban tűnnek fel – ráadásul nem csak PC-n, hanem az idei évtől kezdve konzolon is. Ezek jellemzője a havidíj (általában 10 dollár/hónap), amiért cserébe teljesen új élményt kapunk: ezernyi más játékossal folyamatosan kommunikálva deríthetjük fel a vidéket, oldhatjuk meg a küldetéseket. Ráadásul ezeket a játékokat teljes fejlesztőcsapatok javítgatják, és figyelnek az egyszeri játékos panaszaira is. A lenti táblázatban összegyűjtöttük a konzolra készülő MMORPG-ket, de nagyon valószínű, hogy az E3 alatt újabbakat jelentenek be (pletykák szerint jön egy a Square Enixtől és egy a Rare-től is).

	EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	STAR WARS GALAXIES	TRUE FANTASY LIVE ONLINE	FINAL FANTASY XI	SHINING LORE	CITIZEN ZERO	GHOSTS & GHOULS ONLINE
Kiadó	Sony	LucasArts	Microsoft	Square Enix	NCsoft	Microsoft	Capcom
Fejlesztő	Sony Online Ent.	Sony Online Ent.	Level 5	SquareSoft	Phantagram	Micro Forté	Game Factory
Platform	PS2	PS2, Xbox	Xbox	PS2	Xbox	Xbox	PS2, GC, Xbox
Környezet	Standard fantasy világ, annak minden kliséjével	Star Wars: pár hónappal az első Halálcsillag felrobbantása után	Meseszerű fantasy világ, seprűn repülő boszorkányokkal és megmentendő hercegnőkkel	Három, egymással háborút viselő birodalomhoz csatlakozhatunk	Fantasy világ keleties hangulattal	Sci-fi világ; egy börtönbolygó frissen érkezett "lakójaként" kell helytállnunk	A Maximo világa
Különlegesség	Amerikában már beindult, 10 faj és 14 kaszt kombinációjából válogathatunk, már készül a kiegészítő	Találkozhatunk az ismerős karakterekkel, bármelyik oldalhoz csatlakozhatunk, új településeket alapíthatunk, harc nélkül is játszhatunk (pl. kocsmárosként vagy droidkészítőként)	Rengeteg békés elfoglaltság (pl. horgászat,építkezés), cel-shaded grafika, különböző hátasok (lovak, tevék, hüllők)	Már egy kiegészítő is megjelent hozzá, ismerős lényekkel és varázslatokkal találkozhatunk, kidolgozott sztori	Négy bejárható földrész, a játékot lányok számára is fogyaszthatónak tervezték (cuki ellenfelek vannak és lehet pepecselni a divatozással is)	Négy bejárható bolygó, használható járművek, akár félmillióan is játszhatnak ugyanazon a szerveren, minden karakter egyedi múlttal rendelkezik	Platform- és akcióelemek, bejárhatjuk a Maximoban megismert helyszíneket, részletes karaktergenerálás és -fejlesztési rendszer
Várható európai megjelenés	2003	2004	2004	2004	2004	?	?

Amennyiben mindennel kész vagyunk, akkor összehívhatjuk pár társunkat, hogy együtt vágjunk neki a kalandozásnak. Akkor tudunk valakit „megidézni", ha megszereztünk a digitális névjegyét – gyakorlatilag ez a történet bizonyos pontjain következik be, mi ezt nem nagyon befolyásolhatjuk. Az viszont jó hír, hogy akkor is megkapjuk minden megsemmisített szörnyért a teljes tapasztalati pont-mennyiséget, ha társainkkal együtt szedtük le őket. Ha összehívtuk a bandát (nem mindig érhető el mindenki, elvégre nem mindig játszanak az ismerősök), akkor már csak a főtéren levő teleporthoz kell mennünk, hogy kiválasszuk úticélunkat.

Megannyi felfedezendő világ

A Bandainál igen érdekesen oldották meg a „vadont", vagyis azt a területet, ahol harcolhatunk. A legtöbb online játékban egyszerűen ki kell menni a városkapun, és már indulhat is a móka; ezzel szemben itt nekünk kell beállítani egy teleportot. Az egyes területek nevét három különböző kódszóból rakhatjuk össze – mivel mindhárom pozícióban több tucat lehetőségünk lesz, a bejárható területek listája is igen hosszú. Ugyan a három kódszó elég bonyolult módon határozza meg, hogy milyen területre kerülünk, a .hack-széria első részében nem kell törődnünk ezzel – elég, ha a harcok nehézsége alapján választunk. Döntsük el, hogy milyen szintű pályát akarunk (ha két társunk is velünk van, akkor a saját szintünk körül nyugodtan nekivághatunk a kalandoknak), és próbálkozzunk addig, amíg nem generálunk egy olyat. Új kódokat egyébként karakterektől kaphatunk, illetve a fórumban is találhatunk ilyeneket. A történet is így halad előre: ha kapunk egy új kód-hármast, akkor oda mindenképpen látogassunk el (érdemes leírni őket, mert elég hülye nevük van), általában van ott valami fontos. Az első részben két szerver, a delta és a théta áll rendelkezésre, az előbbi a kezdőknek való, míg a másodikon már komolyabb ellenfelekkel is összeakadhatunk. Amennyiben végigjátszottuk a történetet, nyugodtan tápolhatjuk tovább karaktereinket, hiszen ez előnyt fog jelenteni a következő részben, az állásunk ugyanis ott is használható lesz.

Ha sikerült keríteni egy megfelelő helyszínt, akkor egy gombnyomás hatására máris megjelenünk a pusztában. Itt két igazán fontos dologgal találkozhatunk: a pörgő sárga ikonok szörnyeket jeleznek. Ha egy ilyet megközelítünk, akkor abból előugrik néhány lény, és ránk támad (néha, ha mázlink van, csak egy kincsesládát kapunk). A másik fontos dolog a térképen vörös nyíllal jelzett helyszín, ahol az adott terület labirintusát találjuk. Ezek véletlenszerűen generált útvesztők, hasonlóan a Dark Cloud szisztémájához. Egy ilyen járat kettő-hat szintből állhat, és meglehetősen egyhangúak: kincsesládákon és a fent említett ellenfél-gócokon kívül teljesen kihaltak. Igaz, találhatnunk még szétverhető tereptárgyakat is (pl. emberi tetem, agyagköcsög vagy éppen hordó), de ezek sem szakítják meg a monotonitást. Minden labirintusban a legalsó szinten található szobor lesz a célunk, ami három ajándékkal lepi meg az állhatatos felfedezőt. Ha begyűjtöttük a jutalmunkat, akkor irány vissza a városba, majd a következő szintre, ahol ugyanez lesz a feladat – randa labirintusokat kell bosszantóan sok kutyagolás kíséretében megtisztítanunk. Egy kevés időt ugyan megspórolhatunk két tárggyal, a Fairy's Orbbal (megmutatja az adott szint teljes térképét), illetve a Sprite Ocarinaval (a labirintusból kiteleportál a szabadba), de ennek ellenére még mindig több időt fogunk a labirintusokban futkározva eltölteni, mint amennyit harcolunk.



Már csak az aranytojást tojó tyúk hiányzik



Kár, hogy BlackRose állófogast hozott kard helyett



Az egyszemű őrző nem tudja magát megvédeni

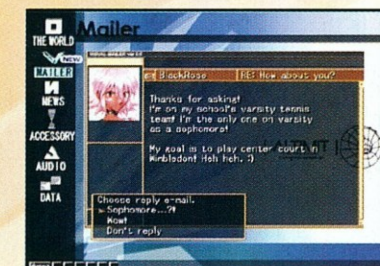






Cukorfalat vagy ;-)





Kard ki kard!

Maga a harc természetesen valós időben zajlik (egy online játékban, ahol legrosszabb esetben is ezren játszanak egyszerre, „kicsit" ugyebár vontatott lenne a körökre osztott játékmenet). A rendszer kicsit emlékeztet a Kingdom Heartsra, hiszen – általában – itt is két társukkal együtt fogjuk irtani a gonoszokat. Mindössze annyi a különbség, hogy míg ott a harc gyors, akciódús és élvezetes volt, addig itt vontatott és még magasabb szinten is bosszantóan sok az olyan ütés, ami nem találja el célját. Szintén különbség – ezúttal a .hack javára –, hogy itt a társaknak közvetlen parancsot is adhatunk: ha akarjuk, a legutolsó részletig megszabhatjuk, hogy mikor és mit csináljanak. Parancskiadás közben a játék megáll, ami egyrészt jó, mert nem tudnak minket megsebezni közben – másrészt viszont rossz, mert ez kis túlzással másodpercenként megszakítja a harc menetét. Az alap támadáson (sajnos kombózni nem lehet, ami elég nagy hiányosság) kívül használhatunk varázslatokat is, azonban arra figyeljünk, hogy a mágiákat a felszerelési tárgyaink hordozzák, arra nincs lehetőség, hogy megtanuljuk ezeket. Ha egy varázslatot mindenképpen szeretnénk használni, akkor muszáj magunkon tartani az azt tartalmazó cuccot, még akkor is, ha az különben nagyon gyenge.

Számomra kissé furcsa volt, hogy a legjobb tárgyakat nem a harcmezőn szerezhetjük meg, és nem is a boltok kínálatából szólítjuk őket magunkhoz, hanem a központként szolgáló város utcáin flangáló karakterektől vehetjük meg őket. Mindenkivel érdemes elbeszélgetni és átnézni a tárgylistájukat, megvenni a jobb cuccokat, különös tekintettel a fegyverekre. Az egyes tárgyak használatához egyrészt el kell érnünk egy bizonyos szintet, másrészt néhány dolog tiltott gyümölcs néhány kaszt számára (például a nehezebb páncélokat nem ölthetnek fel – itt Wavemasternek nevezett - varázslók). Itt említeném meg azt, hogy legnagyobb megdöbbenésemre nem adhatjuk meg, hogy Kite milyen kasztú legyen – a karakteralkotási folyamatba mindössze annyi beleszólásunk van, hogy a nevét átírjuk.

Kite különleges képessége – miután megkapta a fent említett könyvet – hogy átírhatja a szörnyek adatait. Ez a főellenfeleknél létfontosságú, mert e nélkül nem lehet őket megölni, de a mezei lények ellen is hasznos, mert így ártalmatlanná degradálhatjuk őket. A képességet csak akkor használhatjuk, ha már kellőképpen megsebeztük az ellenfelet, és a védőpajzsát már áttörtük – de még akkor sem életbiztosítás a dolog. A World programja ugyanis úgy van megírva, hogy ne engedje meg az ilyesmit, ezért aztán túl sokszor nem alkalmazhatjuk egymás után, és csak a móka kedvéért néha véletlenszerűen is besülhet a Data Drain-nek nevezett művelet – nem kell meglepődni, ha hirtelen veszítünk egy szintet... További negatívuma az adatátírásnak, hogy az ily módon első szintűvé visszaminősített ellenfélért természetesen hasonló mértékben csökkenő tapasztalati pont jár (minden szintlépés ezer XP-t kíván meg, de minél erősebbek vagyunk egy lénynél, annál kevesebb pont jár érte).

Négyszeres élvezet?

Érdekes kísérlet, amit a Bandai csinál, és ha bejön, akkor lehet, hogy több kiadó is átveszi ezt a rendszert: itt ugyanis arról van szó, hogy egyetlen játékot négyszeres áron próbálnak meg eladni a tisztelt vásárlónak. Az Infection 15 óra alatt könnyedén végigjátszható (persze tápolni a végtelenségig lehet), és nem hiszem, hogy a többi hosszabbnak bizonyulna – gondolom az első részre külön odafigyeltek, hogy minél több embert lelkesítsenek be. Ezt egyébként alátámasztják a japán újságok tesztjei: az első és az utolsó rész viszonylag magas értékelést kapott, de a közbülső kettő bizony – állítólag – közel sem ilyan izgalmas. Elvégre sem a grafikán, sem a játékmeneten nem változtathatnak jelentősen, úgyhogy marad a sztori folytatása és pár új ellenfél bedobása a levesbe – kötve hiszem, hogy ezért négy különálló játékot kellene csinálni.

Az egyszeri játékost persze az érdekli leginkább, hogy megéri e beruházni a .hack-re, avagy sem. Azt kell, hogy mondjam, hogy az utóbbi két hónap RPG-termését elnézve az Infection nincs ott a legjobbak között. Az ínyencek biztos lecsapnak rá, de őszintén szólva én kétlem, hogy sokan lennének, akik kifizetnek egy rakás pénzt a sorozat négy részéért. Igaz, így kapunk négy anime-ot is.

Meg aztán az okosan kitalált háttértörténet mellett sok kiemelkedő dolgot nem nyújt az Infection; azon túl csak egy átlagos iparosmunkáról van szó (ráadásul az első részben nem is indul be túlságosan a történet). A harcrendszer szódával még elmegy, a grafikáról viszont még ezt sem lehet elmondani... Különösen a labirintusok lettek ocsmányak, sajnos azt kell mondjam, hogy a PS-es Vagrant Story helyenként sokkal szebb volt. Legalább a karakterek jól néznek ki (az már személyes probléma, hogy szinte minden noname figura, aki a városban flangál sokkal királyabbul néz ki, mint Kite), ráadásul poénnak az is jó, hogy a japán szövegeket is meghagyták a programban. Ha végigjátszottad a Xenosagát és a Dark Cloud 2-t, és még mindig valami RPG-re vágysz, akkor érdemes szemet vetni a .hack-re – de előbb inkább azokkal tegyél egy próbát.

Grath
grath@mail.datanet.hu

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

A Bandai már a program bejelentésekor közölte, hogy a .hack epizódjai háromhavonta következnek egymás után, és ezt legnagyobb meglepetésünkre Japánban be is tartották. Sőt, úgy néz ki, hogy az angol változat is óramű-pontossággal fog érkezni: májusban már jön a .hack//Mutation (ebből származnak a képek). Ezt követi augusztusban a .hack//Outbreak, majd novemberben a befejező .hack//Quarantine. Az újabb részek egyben újabb pályákat – „szervereket" – és ezzel együtt új fegyvereket, szörnyeket és csapattagokat tesznek elérhetővé.





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Eredeti háttérvilág	Kingdom Hearts – SquareSoft	GRAFIKA 71	79
Ajándék DVD jár hozzá	.hack/Infection – Bandai	HANG 82	
Ha bejött a játék, nem maradsz folytatás nélkül	Orphen – Activision	SZAVATOSSÁG 80	
ELLENE			
Félbehagyott, lassan kibontakozó történet	1 játékos	NTSC	WWW.DOTHACK.COM
Gyenge grafika			
A harcrendszer nem valami kidolgozott			



↗ Ki korán kel, légitámadást lel



↗ Mi az ördögöt találtam fel már megint?!



↗ Az U-boatok találkozása a hordozókkal fix egyes

A csatahajók gyönyörűek. (Legalább annyira, mint Salma Hayek bikiniben, vagy Lucy Lawless anélkül.) Ebben kivétel nélkül egyetért minden tengeri hadviseléssel foglalkozó hadtörténész, vagy akár azon laikusok, akik akár csak egyetlen pillantást vethettek az életben Gusztáv Adolf svéd király 1628-ban elsüllyedt, majd épségben felszínre hozott zászlóshajójára a Wasara, Nelson admirális legendás sorhajójára, a Victoryre, amelynek fedélzetéről a trafalgari csatát vezényelte, vagy a II. világháborút lezáró japán kapitulációnak helyt adó USS Missouri csatahajóra, amely mostanság múzeumként horgonyoz Pearl Harborban. A lányok tekintetében talán még vannak nézeteltérések (mert ugyebár kinek a (k)széna, kinek a Salma), de a csatahajókat megillető áhítat tekintetében viszont nincs vita. Ez az áhítat egy kicsit félelemmel vegyes: az emberi történelem bármely évszázadában mindig is a csatahajók jelentették a legkisebb területre összezsúfolt legnagyobb pusztító potenciált az adott kor technikai színvonalán. Legalábbis addig, míg a II. világháború eseményei rá nem mutattak, hogy a tengereket attól fogva a repülőgép-hordozók fogják uralni, és ebben a jövőben – mint teljes mértékben gazdaságtalan és önvédelemre is képtelen – csatahajóknak nincs helye egy modern flottában. A hattyúdaluknak állít emléket a P.T.O. IV.

...ami már a címében is füllent (bár ezt most az egyszer elnézzük neki), lévén nemcsak a címében szereplő „csendes-óceáni hadműveletek" lesznek benne napirenden: két uborkás szendvics között globális jelentőségű stratégiai döntéseket hozhat meg minden reménybéli tenger ész.

Szereplők

A második világháború tengeri nagyhatalmai, jelesül: Nagy-Britannia, USA, Japán és Németország (az olasz flotta német alárendeltségben harcol). Campaignt választva bármelyik ország lobogóját felvonhatjuk képzeletbeli zászlórudunkra (nyilván mindenki tart egyet otthon, a fotel mellett), és kezdhetünk a német-brit, avagy a japán-angolszász konfliktustól kezdődően 1939. szeptemberétől, illetőleg 1941. decemberétől. Az már egy kicsit meglepőbb, hogy a játék elején meghatározhatjuk, melyik hatalom melyik szövetségi rendszerhez tartozzon. Lehet például Európai Unió vs. gaz japán-jenki imperialistákat játszani (ha netán gyors sikerre áhítozunk, akkor beállíthatjuk azt is, hogy legyen mindegyik tengelyhatalom, és várjuk szeretettel a Mars-lakókat, mert mást úgysem tudunk megtámadni...) Az egyébként a fejlesztők dicséretére legyen mondva, hogy ugyan célszerűségi okokból egy eléggé leegyszerűsített játékrendszert dolgoztak ki, mégis egész jól sikerült visszaadniuk azokat a történelmi jellemzőket, amelyekkel a tengeri hatalmak a világháborúba indultak. Japán kezdetben például jelentős flottával rendelkezik, viszont kóros nyersanyaghiányban szenved (Németország ennek pont az ellenkezője, megfejelve azzal, hogy minimális kezdőterületét a britek teljesen elszigetelik), Nagy-Britannia flottája pedig messze a legnagyobb – annyira azonban már nem, hogy azt a hatalmas birodalmat minden pontján meg is tudja védeni...(az USA pedig Németországhoz hasonlóan kezd, csak sokkal jobb stratégiai helyzettel, és majdnem végtelen tartalékkal/ipari kapacitással.) Ugyanez a viszonylagos történeti hűség természetesen vonatkozik a kezdő technológiai szintekre, és persze a hajó- és repülőgéptípusok közötti eltérésekre is.

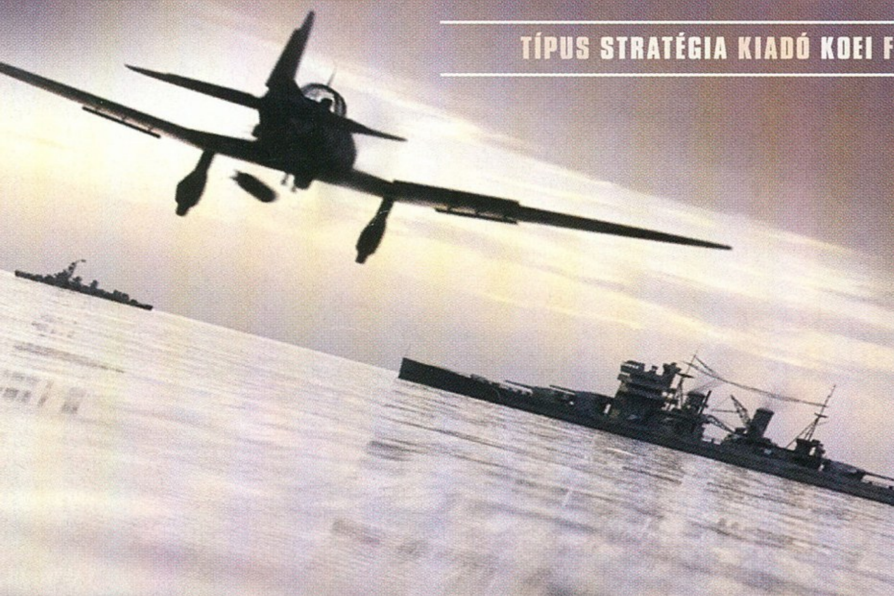
A játékmenet elég egyszerűen épül fel: egy kör egy hetet jelképez, egy kör pediglen áll egyrészt egy stratégiai, másrészt az azt követő taktikai részből. Az előbbiben menedzselhetjük kis birodalmunkat (új egységeket kezdünk gyártani, új technológiákat kutatunk, mozgatjuk a csapatokat satöbbi) – ezután pedig a taktikai részben lezajlanak a konkrét harci cselekmények.

A stratégiai rész egyszerű, mint a facsipesz, mert a játékrendszer igencsak hasonlít a Rizikó társasjátékéra (persze néhány csavarintással, de azért lényegében ugyanaz). A világtérkép olyan egyértelműen van felosztva stratégiai pozíciókra, hogy egyetlen képernyőn még az is tökéletesen látja, hogy miről is szólt a II. világháborúnak ez a vonatkozása, aki nem tartozik Tirpitz vagy Mahan tengernagyok közvetlen famíliájába. (Ez onnan jutott eszembe, hogy miközben erőtől duzzadó Bismarck-osztályú csatahajóim romba döntötték a pökhendi angolszász imperializmust, Kozi elmés találós kérdéseivel is foglalkoznom kellett. Kérdés a Midway-szigetekkel kapcsolatban: „Mi a fenét akartak ezek ott az óceán kellős közepén?" Válasz: „Egy olyan anyahajót/tartályhajót félúton Japán és Pearl Harbor között, amit nem lehet elsüllyeszteni.") A színek egyértelműen mutatják, hogy adott pozíció kinek a birtokában van (értsd:

■ Tengerre, magyar!

PACIFIC THEATER OF OPERATIONS IV

TÍPUS STRATÉGIA KIADÓ KOEI FEJLESZTŐ KOEI MEGJELENÉS 2003.02.25. NTSC



↘ Minden további lövés hullagyalázásnak számít





↗ Ezért nem szabad csatahajóhoz közel engedni a rombolókat











↗ Most pedig jól befűtünk a reptérnek

a kör végén ki takarítja be onnan a javakat.). A körrel jelölt bázisok másodlagos-, míg a négyzettel jelöltek kulcsfontosságúak. (Többek között azért, mert ezekben találhatók dokkok. A sérült egységeket ilyenbe lehet visszavonni automatikus javításra, amelynek időtartama a dokk méretének függvénye.) Az egyik négyzet alakú pozíció a Home (Sweet Home) bázis, ahol a hajógyár is található. Itt fognak megjelenni az elkészült hajók, és egy új flottához hozzárendelve innen indíthatjuk útnak a bébiket új állomáshelyükre. Minden országnak 16 flottája lehet, flottánként 0-16 egységgel. (Osztás-szorzás… igen, maximum 256 darab hajó lehet országonként. Több, mint elég...) Egy pozíció ellen maximum három flotta intézhet támadást, és – függetlenül attól, hogy hány tartózkodik a bázison – három flotta is védekezhet (plusz a bázis repülőtereire csoportosított légierő). Ha valamelyik ország elveszti az utolsó négyszög alakú kulcsbázisát (ami ugyebár következésképp a Home is volt), az leteszi a fegyvert a támadó előtt. (Érdekes fényt vet az amerikai jellemre, hogy amikor dühös német turistacsoportjaim megérkeztek az utolsó jenki kulcsbázisként funkcionáló Pearl Harbourba, a fegyverletétel után minden parancsnokuk átállt az Axis oldalra…) A játékot akkor nyertük meg, ha minden kulcsbázis a mi szövetségünk kezén van. Ezeket elfoglalni azért elsősorban nekünk kell: japán szövetségesem ugyan hűségesen hadat üzent az angolszászoknak, midőn a németekkel beviharzottam az USA fennhatóság alatt levő Bermudára – aztán részéről ennyi is volt a kezdeményezés. A továbbiakban mint bokszzsák funkcionált: havonta egyszer megvédte a jenkik ellen Okinawát (vagy a Mariana-szigeteket), de egyetlen alkalommal sem támadott a háború végéig.

A háborúhoz három dolog szükséges...

…mint azt Montecuccoli bácsi megállapította. A 3*pénz-alapelv azonban csak akkor érvényes, ha az bármikor átváltható stratégiai nyersanyagokra – és ez nem mindig van így. (Ld.: A japán támadást Pearl Harbor ellen is elsősorban az provokálta ki, hogy az USA teljes embargót hirdetett a szigetországba irányuló olajexportra, és az óriási japán flottának összesen hat hónapra elegendő tartaléka maradt.) A játékban a pénzen kívül így nyersanyag-utánpótlásra is égető szükség van, amelynek növelése a Pál utcában (is) honos einstand-módszerrel megoldható – azaz az ellenfél bázisainak meghódításával. A három alapvető nyersanyag: acél, alumínium és olaj. Utóbbi tulajdonképpen nem is olyan fontos (üzemanyagként szolgál, de maximum a japán játékost irányítva kerülhetünk nagyritkán szembe ilyen jellegű hiánnyal), viszont bármit építeni csakis a 'pénz+alu+acél' szentháromsággal lehetséges. A forrásainkból származó nyersanyag a körök végén fut be egy közös kalapba, már amennyiben elegendő Transport áll rendelkezésre az elszállításukhoz. (Ezt tengeralattjáró blokáddal zavarni is lehet – a gép előszeretettel teszi is –, csak nem érdemes, mert csak jelentéktelen kárt okoz.)

Pénz több helyről is szerezhetünk: egyrészt minden egyes bázisról érkezik hetente egy bizonyos összeg, másrészt pénzbeli támogatást küldhet egy szövetségesünk is (ilyenkor automatikusan egy meglévő technológiai szinttel „fizetünk" neki), harmadrészt pedig a hadvezetés bónuszaiból. Minden hónap elején összegyűlik az admiralitás vezérkara, hogy meghatározza a következő 1-4 hónapban követendő stratégiai célt (azaz egy ellenséges bázis elfoglalását). Ha ezt időre teljesítjük, akkor egy olyan 10.000 dollár körüli összeget bocsátanak pluszban a rendelkezésünkre. Nem rossz ötlet olyan célt választanunk a három közül, amelyik több hónapi határidőre szól, ugyanis ha ezt előbb teljesítjük, akkor ez az összeg jóval nagyobb is lehet. (Pearl Harbourt 3 hónapra tűztem ki, és következő holnapra megvolt – +50.000-ért.)

Kutatás/fejlesztés

Az országok általános technikai szintjét 6 (+1) alapvető tudományág fejlesztésével növelhetjük, ha a stratégai részben ebbe pénzt INVESTálunk. (A +1 az IND, ami nem köthető egy adott technológiához, hanem az iparosítás szintje, ami például meghatározza az egy körben gyártható repülőgépek számát.) Ha egy-egy tudományág elér bizonyos szintet, akkor fejleszthetővé válik bizonyos technológia. Ez újfent több ezer dolláros költséget, illetve több hétnyi időt jelent, viszont megismerésével jelentős újításokhoz jutunk. Ez vagy egy olyan technológia, amely azonnal automatikus alkalmazásra kerül (például különböző szintű radarok, tűzvezető rendszerek, torpedók stb.), vagy lehetővé teszi egy új, jóval nagyobb teljesítményű

↘ Minél kevesebb látszik, annál jobb



↘ Ez az, srácok, csak bátran rohamozzatok anyahajóval!

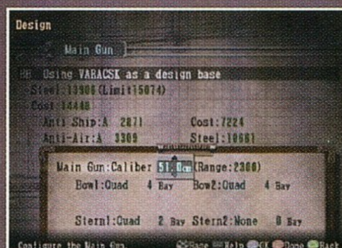




↗ Elég szép kis forgalmi dugó van kialakulóban



↗ Ezt hívják páros találatnak





repülő vagy hajó kifejlesztését, persze újabb pénz+idő kombó fejében. (A dupla sugárhajtóművel például fejleszthető lesz az Ar-234 Blitz bombázó és a Me-262 vadászgép, a szimplával pedig a He-162 Salamander, amelynek légiharc-értéke a sokszorosa az alap Messereknek és Focke-Wulfoknak – miközben olcsóbb azoknál). Ez az a rész, ahol a játékot tulajdonképpen meg lehet nyerni: ha egy campaign elején elég sokat költünk a villámgyors technikai fejlesztésre, a mamlasz gépi ellenfelet villámgyorsan elhagyjuk. A Brit Admiralitásnál igen érdekes képet vághattak a lordok, amikor egy 1942. decemberében Itáliára támadó anyahajó-flottájukat 150 sugárhajtóműves gép várta szórakozott mosollyal az arcán... Mivel minden ország különböző szinteken van az egyes tudományágakban, a játék elején nem rossz ötlet a szövetségesünket 1-5000 egységnyi nyersanyaggal, vagy pénzzel támogatni – viszonzásul átad 1-3 szintnyit egy olyan tudományból, amelyben előrébb jár nálunk, így a felesleges nyersanyagot technikai fejlesztésre válthatjuk.

Egységek

A gazdasági potenciál új hajók építésével váltható katonai erővé. A hajók a játékban hat nagy típusba vannak sorolva: csatahajók (BB), repülőgép-hordozók (CV), nehéz- és könnyűcirkálók (CA és CL), valamint rombolók (DD) és tengeralattjárók (SS). A típusok szerinti feladatuk nyilván elég egyértelmű: a csatahajók rendelkeznek például a legnagyobb kaliberű és lőtávolságú lövegekkel és a legerősebb páncélzattal, de egy romboló közvetlen közelről elengedett torpedósorozata eléggé elronthatja a napjukat (ezeket viszont a könnyűcirkálók könnyűszerrel tartják távol nagyobb kaliberű lövegjeikkel).

Támadásban másodlagos fontosságúak, de a bázisaink védelmében már elsődlegesek a pozíciók reptereire telepített repülőgépek. Egy repülőgépet négy fő jellemző határoz meg: légiharc-, bombázó- és felderítési érték, illetve képes-e torpedó hordozására, és ezek alapján lehet besorolni őket elfogó vadász (F), kísérő vadász (E), bombázó (B), torpedóvető (T) és felderítő (S) szerepkörbe. A védő géppuskák miatt például egy Ju-88-asnak is van légiharc-értéke, de bombázóként való alkalmazása talán célravezetőbb lesz. A bázisok repülőterein állomásozó gépek csak nappal repülhetnek, de akkor automatikusan harcba lendülnek (saját bázis védelmében természetesen át is vehetjük a repterek felett a taktikai irányítást – de ez maximum csak felderítő repüléseknél célszerű).

A játék egyik legmókásabb vonása, hogy ugyan korhű gépek és hajók szerepelnek benne (és egymáshoz viszonyított tulajdonságaik is hasonlók), de bármikor átépíthetjük bármelyiket a saját szájízünk szerint. Ez ugyan újabb anyagi ráfordítást jelent, de így az újonnan kifejlesztett techekkel jóval nagyobb teljesítményt hozhatunk ki belőlük, illetve teljesen egy adott feladatkörre specializálhatjuk őket, és a fejlesztési idő után az új design új típusként válik gyárthatóvá. A legjobb az egészben az, hogy nemcsak saját típusokat tudunk átépíteni, hanem az ellenfél már létező egységeit is lekoppinthatjuk, vagy átalakíthatjuk. Például a 18 hengeres csillagmotor tech nem sokat ér, mert egyetlen német bombázóba se lehet beépíteni – viszont egy brit Wellington bázisán felépítve és 2 tonnás bombával felszerelve már igen barátságos bombázási értéket kapunk.

Taktikai fázis

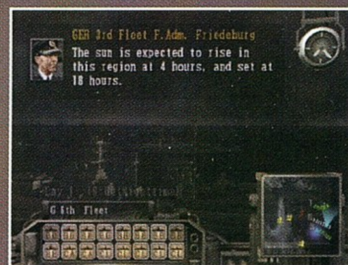
Miután a stratégiai fázisnak vége, jön a taktikai, az aktuális csatákkal. Megtámadni csak a kiindulásival szomszédos pozíciót lehet (illetve lehet távolabbiakat is, csak közben le kell győzni a közbe esőket is…), előtte viszont nem árt kémmel felderíteni, illetve figyelembe venni azt a tényt, hogy a támadás idejére erősítés is érkezhet. Már volt szó róla, hogy egyszerre három flotta támadhat, és ugyancsak három flotta védekezhet (utóbbiakhoz még hozzájöhet a repülőterekre telepített légierő). A támadó akkor foglalja el a bázist, ha legkésőbb a harmadik nap éjjeléig megsemmisíti a védekező flottákat ÉS a repülőtereket (utóbbiakat szépen rommá kell ágyúzni). Ha a védőnek ezt sikerül elkerülnie, akkor a támadó visszavonul a kiindulási szektorába és a csatát elvesztette. (Ezt a szabályt elég jól ki lehet használni: ha csak egyetlen rombolóval ide-oda menekülve sikerül kihúzni a harmadik nap éjjeléig, akkor már nyert ügyünk van.) A csata előtt a támadó kiválaszthatja, hogy hajnalban, vagy este akar támadni. Utóbbi esetben fél napot ugyan elveszteget a háromból, viszont egy fél napig nem fenyegeti a repülőterekről légitámadás, ami erőfölény esetén már elég a védő flottákkal való leszámolásra ÉS (néha) a repülőterek felszámolására is. Következésképp célszerű kizárólag éjszakai támadással kezdeni, ha más nem, hát a felesleges veszteségek elkerülése végett.

Első nekifutásra kicsit idegesítő lesz ez a rész, ugyanis a hajókat nem közvetlenül irányítjuk, hanem csak taktikai szinten. Megadhatjuk, hogy hogyan viselkedjenek az ellenség észlelésekor (általában jó az Attack as Appropriate, mikor is lőnek mindenre, ami lőtávolon belül van, de csatahajók vs cirkálók/rombolók párharcnál például már célszerűbb lőtávolságban maradni, ami ugyebár az előbbieknél nagyobb, mint az utóbbiak torpedóinak hatótávolsága). Az idegesítő pedig az lesz ebben a részben, hogy a mozgatást is taktikai szinten végezzük, azaz megadunk egy célpontot, és a flotta erre veszi az irányt, minden áron tartva az alakzatot (és az egyes egységek alakzatban elfoglalt helyét). Márpedig alakzatból összesen kettőt ismer a játék: a kétsoros oszlopot, amelyben legelöl haladnak a legnagyobb egységet, illetve ha a kötelékben van anyahajó, akkor gyűrűt formálnak körülötte. A mozgási parancsra a

↘ A nemzetközi helyzetnek már nincs hova fokozódnia





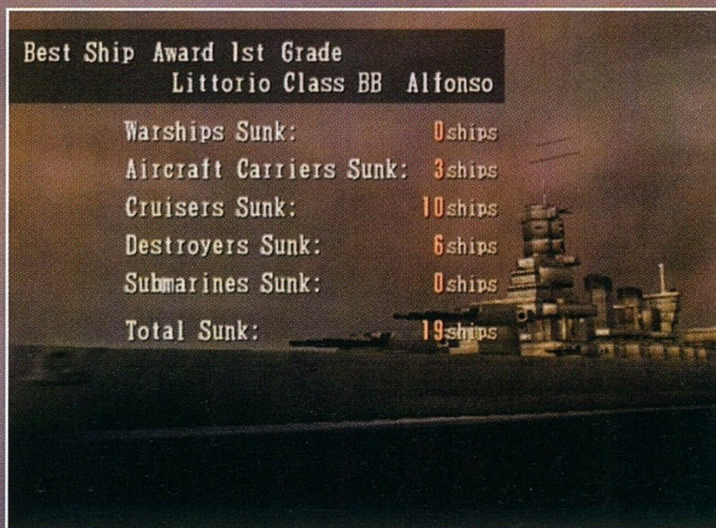






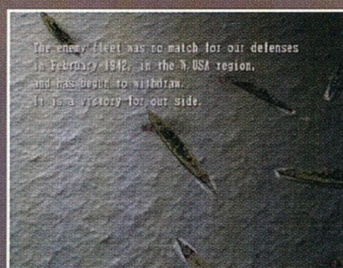


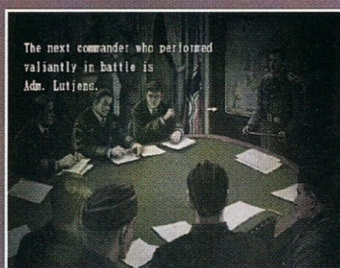
↗ Valamiből sejtettem, hogy nem a haverok lesznek azok...



↗ A flotta legjobb mesterlövésze









flotta élén haladó hajó reagál (és azzal a sebességgel, ami a flotta leglassabb hajójának maximális sebessége), és csak a nyomában hajlandó a többi is megindulni. Ha viszont a vezérhajó valamilyen akadályba ütközik (rendszerint egy másik saját hajóba), akkor az egész flotta leáll, és az AI többé ki nem gubancolja a kavarodást (különösen igaz ez csatahajó nélküli anyahajó-kötelékre, ahol a vezérhajó eleve nem indulhat el, hiszen körbe veszi a többi egység). Kell hozzá egy kis gyakorlat, amíg megszokja az ember, hogy „szögletesen" közlekedjen – a káromkodásról leszokni azonban nehéz lesz. (Végzetes gubancnál még segíthet, ha a vezérhajót kivonjuk a kötelékből. Ez elméletileg a súlyos sérüléseket szenvedett hajók elsüllyedésének megelőzésére szolgálna – de az új vezérhajó talán olyan helyzetben van, hogy meg tud indulni.)

Ugyancsak az irányításhoz tartozik, hogy meg kell tanulni a köteléket úgy rávezetni a célpontra, hogy lehetőség szerint azzal párhuzamosan vegyen fel tüzelési pozíciót, mert ha toronyiránt rontunk neki, akkor ugyebár egy 16 egységből álló oszlopnak is jó esetben csak az első fele van lőtávolságban, és azok is csak a menetirányba néző fegyverzetükkel tüzelhetnek.

A csatában látottaknak ugyan több köze van Nelson 1805-ös trafalgari rohamához, mint a II. világháborús harceljárásokhoz (ahol is a csatahajók jóval a horizonton túl levő célpontra is tüzet nyithattak, és nemhogy egy romboló, de még egy csatahajó sem kerülhetett egy hordozó lőtávolába, mert pontosan az történt volna, mint ami a játékban szokott),– de az kétségtelen, hogy az első órában az ember nem bírja a szemét levenni a képernyőről.

Scenariok

A scenariok választásával az ember megmenekülhet a stratégiai rész (látszólagos) unalmától, és kizárólag csatákat játszhat. Itt 15 küldetés közül választhatunk, amelyekben feltűnik a háború minden jelentősebb összecsapása (Midway-szigetek, Leyte-öböl, Okinawa stb.) Pearl Harbor nemcsak azért hiányzik, mert a játékot elsősorban amerikai piacra szánták (nyilván mi sem kapnánk röhögőgörcsöt, ha mondjuk török NATO-fegyvertársaink egy Mohács fantázianevű termékkel próbálnának betörni a magyar piacra), hanem a hadművelet jellege miatt is. Ezek a „Quick Action" mellett néha egy kis csavart is visznek a „mezei" csaták hétköznapjaiba: a Bismarck-küldetésben például a Transport jelölésű hajókat kell elsüllyeszteni úgy, hogy a Bismarck túlélje a csatát). Érdekes húzás a játék készítőitől, de egy scenario után folytathatjuk a campaign részt az adott időtől. (Az érdekes az benne, hogy így olyan bázisra tehetünk szert, amely egyetlen saját bázissal sem szomszédos.)

A léket kapott csatahajó

A P.T.O. IV az a játék, amit abszolút nem lehet objektíven értékelni. Az még a jó öreg Civilization átka, hogy részemről eléggé rá vagyok kattanva az ilyen típusú gazdasági stratégiákra (amelyek konzolokon olyan ritkák, mint a fehér holló) – ezzel szemben Reiker előkotort a netről a kritikát a játék előző, még PlayStationre megjelent részéről (a játékrendszer ugyanaz volt), amely nemes egyszerűséggel „minden idők legunalmasabb játékának" titulálta. Hm. Hát szó se róla, egy platformjáték vagy egy Tekken egy kicsit mintha pergősebb lenne, mint ez az órákon és napokon át tartó tili-toli bűvészkedés a számokkal – de hát ugyebár abban a kérdésben, hogy a boksz és a sakk közül melyik az izgalmasabb sport, merőben eltérő álláspontot foglalhat el mondjuk Portisch Lajos és Lennox Lewis is. A saját maga műfajában különösebben nagy probléma tulajdonképpen nincs a P.T.O. IV-gyel, az egy más kérdés, hogy a 2D akciójátékokhoz és a klasszikus kalandjátékokhoz hasonlóan egy olyan kihalófélben levő játékstílus képviselője, amely felett talán már eljárt az idő. (Pontosabban a közízlés „járatta el" felette az időt.)

Stratégiai játéknak viszont igazi csatahajó a P.T.O. IV. Maga a játékrendszer remekül átgondolt, mégis pofon egyszerű, néhány igazán ötletes kis „fícsörrel". A stratégiai rész grafikája (azzal a maga egy képernyőjével) természetesen értékelhetetlen (bár a Gallery az egységekkel elég jó), viszont a tengeri ütközetek a gomolygó füsttel, a robbanásokkal és időjárási effektjeivel igazán impozánsan festenek (engem nem zavar különösebben, ha közvetlen közelről szemlélve egy hajót nem túl szépek a megnyújtott textúrák). Az aláfestő zene egyszerűen remek, akár még önálló soundtrackként is megállná a helyét, különös tekintettel a brit játékos fülébe nyekergő „skótduda-emulátorra", a címképernyőn szóló indulóról már nem is beszélve. (Kozi egy hete fütyüli a szomszéd szobában…) Az első ránézésre kicsit ijesztően ható menühegyeket pedig egy részletes Tutorial támogatja, nem is beszélve a mindenhonnan azonnal elérhető help-funkcióról, valamint a játék összes lényeges adatát tartalmazó Info-menüről.

A csatahajó azonban gondokkal is küszködik. Egy komolyabb sortüzet a szerzők már eleve bevittek a kormányszerkezetre azzal a néha heveny idiotizmusba hajló ténykedéssel, amit a mesterséges (un)intelligencia alkalmasint a taktikai részben művel, de a torpedót a vízvonal alá az vitte be, amit a stratégiában láthatunk tőle – mert valami szörnyű ostobán játszik. Támadásban csak addig összpontosítja az erejét, amíg messze túlerőben van (akkor pedig imád elvérezni a megerősített pontokon), védelemben pedig szinte alig. Azzal pedig hosszú távon már eleve lúzer, hogy lassan fejleszt, és arányosan gyárt egységeket, ráadásul a potenciálisan nyerő csatahajók helyett a hordozókat erőlteti orrba-szájba, amelyeket egy éjszakai támadással simán le lehet tarolni. Ha egyszer a kezdésnél meglévő csatahajóit lerendeztük, akkor nagyon már nincs is miért aggódnunk, a gépi játékos megoldja magának, hogy ne nyerjen. Valamirevaló kihívást maximum Németország jelenthet rövid távon, vagy Japán közepesen.

Ettől függetlenül az első campaign egy-két hétre remek szórakozást jelenthet mindenkinek, aki komálja ezeket a játékokat – utána viszont már egy kicsit unalmas lesz mindig ugyanazt a sablont játszani, és maximum olyan dolgokban lel az ember átmeneti szórakozást, minthogy az összes tisztjét kineveztesse nagyadmirálisnak, megalomán átalakításokat végezzen az egységeken és hasonlók. Kár, hogy egy remek alapokkal rendelkező játékot pont a legfontosabb részének eltolásával degradáltak nagy szerelembőszőke nővé. Mindegy, egy hétre jó volt.

MELLETTE

- Jól kitalált, jól átlátható és egyszerűen kezelhető játékrendszer
- A tengeri összecsapások pazarul festenek

ELLENE

- A gépi ellenfél elég ostobán játszik
- a taktikai fázis bebetonozott oszlop hadrendje, amitől gutaütést lehet kapni

PEREPUTTY

- Romance of 3 Kingdoms VII *Koei*
- P.T.O. IV *Koei*
- Age of Empires 2 *Microsoft*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA ______ 88

HANG ______ 85

SZAVATOSSÁG ______ 90

ÍTÉLET

84

1 játékos NTSC WWW.KOEI.COM

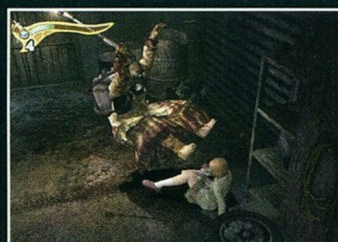


↗ Ejnye barátom de rossz bőrben vagy!



↗ De takaros kis szoba! Hogyhogy nem öltek meg itt még senkit?





■ Rémségek (középszerű és) kicsiny boltja

CLOCK TOWER 3

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ SUNSOFT MEGJELENÉS 2003.03.19. NTSC



A Capcomnál nyilván igen sokak mamája kapott sűrű csuklórohamokat, amikor bejelentették, hogy ha a Resident Evil márkanév messze nem vonul ki a PS2-játékok piacáról, viszont AZ a játékstílus, ami ezt a játékot naggyá tette, a továbbiakban csak a GameCube-tulajokat fogja boldogítani. (Hát legalábbis egy ideig.) Hogy az anyai feddések (feltételezve, hogy Capcom-anyuéknak is PS2-je van) eredménye-e a Clock Tower 3, avagy esetleg az is hozzájárulhatott csipetnyit a Sony konzoljára készült új túlélő horrorjuk alapvetéséhez, hogy azért a messze legnagyobb vásárlótáborral bíró PS2 által akár meg is előlegezhető jó nagy bevételt a Capcomnál is marhára szeretik, most inkább ne firtassuk. (Szeretik, és kész!) Az mindenesetre biztos, hogy ha egy horrort és a Capcomot egy lapon említenek, akkor általában mindenki Resident Evil-szerű kultuszjátékot vár. Hogy ebből az lesz-e, vagy sem, azt én nem tudom, de az biztos, hogy egy kultusz már eleve van benne. A videók rendezésére a Capcom ugyanis egy Kinji Fukasaku nevű úriembert kért fel, akinek a neve a japán filmek ismerői előtt nyilván ismerősen csenghet (Reiker és Misi nevű grafikusunk egymás karjaiba omlott, és percekre elalélt a gyönyörűségtől, amikor meghallották a nevét.) Az idős úriember, ha nem is kimondottan reklámcélzattal, de időközben távozott földi porhüvelyéből, így ezen a DVD-n látható utolsó munkái egyike. Egy másik utolsó munkája (Battle Royale, sorrendben éppen a hatvanadik filmje) tavaly a japán parlamentben volt napirendi pont, ugyanis még a nyugati mércéhez képest sokkal liberálisabban gondolkodó keleti honatyák enyhe túlzásnak találták. Fukasaku képi világa ugyanis a gátlástalan erőszak ugyanolyan gátlástalan bemutatásán alapul – hogy az milyen lehet, arról mi sem árulkodik jobban, hogy egy bizonyos Quentin Tarantino nevű fickó őt nevezte meg kedvenc rendezőjeként.

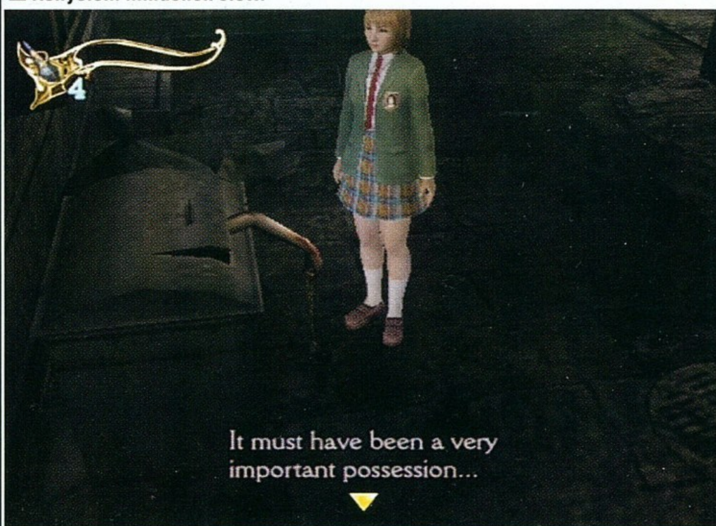
Lényeg, hogy tökéletes választás volt egy olyan játékhoz, amely nem kimondottan a hippi világképen alapul.

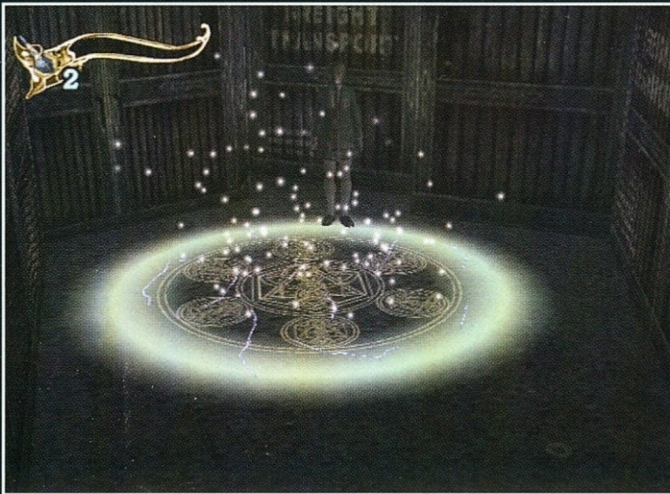
Az introban (illetve az intro introjában) látott első filmkockák azonnal kiváltották nálam egy pavlovi reflexet: magamhoz húztam egy doboz sört, mert Capcom-játékoktól megszokott hosszas mozira számítottam. Aztán az első korty cigányútra is ment, mert ahelyett, hogy valamelyik szerencsétlen statisztát annak rendje s módja szerint kettéfűrészelték, karóba húzták és ledarálták volna (sorrend tetszőleges), egy hirtelen váltással elkezdődött az igazi intro, amely sokkal inkább sugall valami Silent Hill-szerű melankóliát, mint valami Resident Evilben várható hisztérikus mészárszéket.

Ebben ugyebár rögtön megismerkedünk a történet főszereplőjével, Alyssával. Ő, mint játékos karakter szerény véleményem szerint nem más, mint szemfényvesztés. Egy 15 éves bociszemű, ártatlan diáklánykának, aki bentlakásos lányiskolában nevelkedik, és ráadásul zöld iskolai zakót kénytelen viselni, míg legalább egyszer végig nem kocog a történeten – hát neki aztán senki sem akarhat semmi rosszat, és különösen nem akarja, hogy valami rossz történjék vele! (Ellenben azzal, aki ráadta ezt a hacukát, már lennének ötleteim…) Nagyon olcsó hatásvadászat egy védtelen gyereket tenni meg egy horror főszereplőjének. Ráadásul egy enyhén ütődött gyereket, aki fittyet hányva anyja kétségbeesett figyelmeztetésére hanyatt-homlok rohan haza, ahol aztán találkozik a pre-introban látott nagyon gonosznak látszó bácsikával. A körülmények viszont azóta megváltoztak – a fickó itt már a játék grafikus motorjával van renderelve…

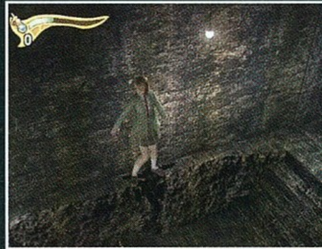
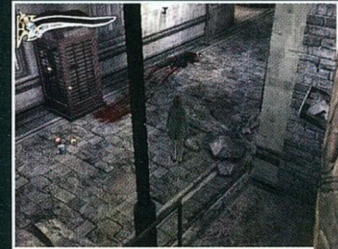
A sztori abból a klasszikus alapállapotból indít, hogy nincsen sztori – úgy fog kialakulni, ahogy térdig hullákban gázolva ténfergünk

↘ Kényelem mindenek előtt!




↗ A múltba vezető portál működés közben




ide-oda. Maga a főcsapás iránya okkult lesz, meg misztikus, lesznek gonosz hatalmak, ördögűzés, és hasonlók. Nem kotyogom el, legyen elég annyi, hogy Alyssa feladata lesz az időben ide-oda repkedve büntetést mérni néhány érdekes sorozatgyilkosra, amelyre nemcsak az igazságérzete jogosítja fel (mint tudjuk, ez roppant relatív fogalom), hanem a jogos felháborodottság, hogy idegtépő zenebona kíséretében végigkergetik egy egész játékon.

A játék kezeléséről sok mindent nem kell elmondani: a Capcom-játékok kezelőfelületének elsajátításához nem szükséges különösebb szellemi erőfeszítés. Fontosabb helyszíneken rövidebb videó hívja fel arra az elmélázók figyelmét, hogy valami érdekes történt, a tárgyak pedig úgy vibrálnak, vagy csillognak, hogy az mindenkinek kiüti a szemét. (Ha valamilyen véletlen folytán egy magáról megfeledkezett designer olyan helyre tett volna egy tárgyat, ahol esetleg a játékos nem fog rátaposni, akkor biztos lesz egy olyan kameranézet, amelyben felhívják rá a figyelmet.)

Sajátosan „felhasználóbarát”-módon alakul a tárgylista is: vannak például az ún. kulcstárgyak, amelyeket nem is tudunk választani a listából. Nyilván úgy gondolták a készítők, hogy jobb lesz, ha a t. játékos nem babrál velük – ők majd úgyis szólnak a megfelelő helyen, hogy „Használni akarod a nálad levő tárgyat?”.

Alyssát egy csomó dolog fogja ijesztgetni. Amikor megijed, felkúszik a Panic kijelzője, amit egy helyben ácsorgással is csökkenthetünk, a levendula használatával viszont azonnal megszüntethetjük a rettegését. Ez roppant üdvös olyan alkalmakkor, amikor éppen pánikba esik, ilyenkor ugyanis kissé körülményessé válik az irányítása. Ha közvetlen támadás fenyeget, akkor esetleg segíthetnek az arany karperecek, melynek használata után rövid időre láthatatlanná válunk.

A ránk támadókat ugyebár a szenteltvíz használatával rövid időre megbéníthatjuk, és a játék készítői ezt nyilván egy roppant érdekes faktornak tartották a játékukban, hogy folyamatosan figyelni kell, hogy nincs-e szükség a benne levő töltet újratöltésére, amely ugyebár majdnem bárhol elvégezhető. (Nekünk azért ennek kapcsán vannak kételyeink...)

Ijesztgetőink sorából a tucatnyi kék kísértetekkel találkozunk először. A kedves mama jegyzetei szerint ezek olyan emberek lelkei, akik nem természetes halállal haltak meg (a nem egészen természetes halálra utalhat talán az is, hogy földi porhüvelyük környéke derékmagasságban véres, ha a porhüvely pedig épp egy kádban tartózkodik, akkor nyakig), és addig kísértgetnek sajnálatos elmúltuk környékén, amíg valaki nem hoz nekik (pontosabban a hullájuknak) egy olyan tárgyat „amellyel érzelmi kapcsolatban álltak”. Akkor aztán mehetnek isten hírével a túlvilági boldogságba.

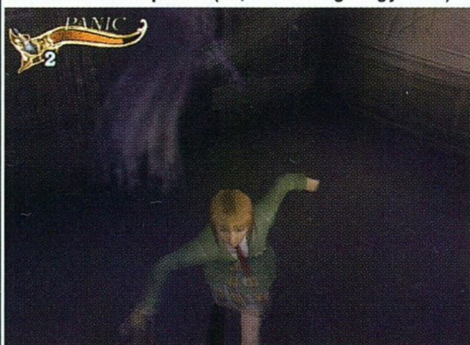
A történet bizonyos pontjain aztán belebotlunk egy-egy barátságos tömeggyilkosba (összesen hatan vannak), aki onnantól kezdve aztán folyamatosan üldöz bennünket mindaddig, amíg el nem jön a büntetése ideje. Átmenetileg le lehet rázni őket azzal, ha a kék fénnyel jelzett helyekre behúzódunk előlük. Átmenetileg – teljesen nem fogjuk, mert véletlenszerűen újra és újra a nyomunkba fognak szegődni. Egyes előre megrendezett jelenetekben aztán a zöld fénnyel jelzett helyek, illetve tárgyak fogják a menekülés lehetőségét biztosítani, ezek viszont csak egyszer használatosak.

Tulajdonképpen semmi baj nincs a Clock Tower 3-mal, leszámítva azt, hogy az egészről ordít, hogy egyfajta Resident Evil-hiánypótlónak készült. Összeállt egy csomó jó munkásember, akik aztán mindenféle különösebb extra ötlet nélkül összeraktak egy játékot, tele hullával, vérrel összemaszatolt falakkal és a B-kategóriás horrorfilmek százszor elhasznált kliséivel – aztán ez lett belőle. Az irányítás klasszikus RE: az előre renderelt háttereken mozog a poligonokból álló karakter, azzal a különbséggel, hogy a kameranézet itt nem teljesen fix, néha ugyanis egy kicsit megmozdul. A beállítások azért alapvetően a filmes eszköztárból valók, így ha a történetbe valahova beleírták, hogy itt hirtelen ráront a lánykára a csúnya rossz sorozatgyilkos, akkor bizony akkor is egy adott beállítást fognak használni a minél sokkolóbb vizuális élmény kedvéért, ha az a kamera a játszhatóság szempontjából egyébként teljesen rossz. Az meg már szinte szokásos a fix nézetet használó, kamera-relatív irányítású („ar-ra van előre, ami a kamerától távolodik”) játékoknál, hogy mindig sikerül két, egymással szemközti kamerát összehozni egy szomszédos helyszínen, hadd rohangáljon ide-oda a tisztelt játékos. Szó se róla, egyszer mindenképpen szórakoztatóvégigjátszani a játékot, mert a sztori egész jó, a videókat érdemes megnézni (habár szerintem a közelébe sem jönnek a RE Zero vagy mondjuk a Devil May Cry 2 filmjeinek) – és tök jókat lehet röhögni rajta, hogy egyes fejlesztők már eleve mennyire hülyének nézik a játékost, akitől egyébként mellesleg azt is remélik, hogy majd megveszi a következő játékukat is. Ha azt is a Capcom adja ki, talán ez még nincs is eleve kizárva, de remélhetően addigra ők is felfogják, hogy jelen játékuknak pont az a baja, mint a cikknek, amit írtam róla. Unalmas.

(Hopp! Speciális eset még a hang, amely olyan nyomasztó hatással volt Reiker úrra, hogy szegény széttrancsírozott zongoristalányra nem átallotta azt mondani, hogy meg is érdemelte, hogy szétverjék a fejét, és azóta minden cikkjébe beépíti, hogy hallószervei Clock Tower-sújtotta övezetnek számítanak...)

Spot
spot@ipma.hu

↘ Csak semmi pánik! (Jó, akkor mégis egy kicsi)



↘ Te kísértetiesen hasonlítasz valakire...



↘ Egy statiszta utolsó percei



MELLETTE
- Nem maradunk Resident Evil nélkül PS2-n sem
- A videók tényleg jók
- Reikert ki lehet üldözni a zenéjével a világból!

ELLENE
- Olcsó hatásvadászat
- A kamera-relatív irányítás szokásos kellemetlenségei

PEREPUTTY
- Silent Hill 2 *Konami*
- Resident Evil Zero (GC) *Capcom*
- Clock Tower 3 *Capcom*

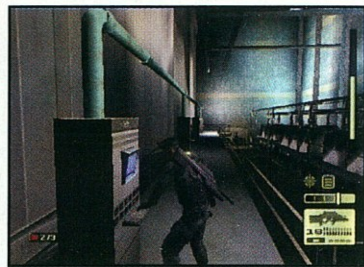
ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	73
HANG	80
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET
71

1 játékos NTSC WWW.CAPCOM.COM


↗ Ebben a hóviharban csak nem fogja senki hiányolni a fickót









■ Riadó a PS2-es táborban: megjött a behatoló, akit epedve vártunk!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2003.04.09. **PAL**



Egy cím, ami máris legenda. A februári számunkban sikerült 96%-os vizsgaeredményt produkálnia a Splinter Cell Xbox-verziójának, ami után be kell vallanunk, némi szkepszissel tekintettünk annak elébe, hogy ezt az eredményt vajon egy másik konzolplatformon is meg tudja-e ismételni. A bravúr azonban sikerült. Már a játék legelső képkockái is mutatják, hogy az Xbox-verzió kiadása óta is bizony munkával teltek a Ubi Softnál a napok.

Míg korábban csak szövegesen tájékoztattak minket arról, hogy két CIA ügynök eltűnt Grúziában, most a Prágai Filharmonikusok zenéjével aláfestve egy remek intro mutatja be, amint a páros egy hatalmas földalatti komplexumot fedez fel, benne egy egész hadsereggel – majd azt, ahogy az ügynökök lebuknak. Kicsit át is írták itt-ott a forgatókönyvet, amivel nyilvánvalóan filmszerűbbé, illetve emberközelibbé akarták tenni a történetet, s így a hivatalos hangú híradóbejátszások mellett (avagy azok helyett) most egyéb filmbetétek kötik össze az eseményeket. Ilyen bejátszáson láthatjuk azt is, ahogy Sam Fishert a hobbijától, a szabadmerülléstől, illetve a kislányától hívják el a küldetésre, amire csakis ő alkalmas.

Az alkalmasságát egy gyakorlópályán kell bizonyítania (illetve bizonyítanunk), s utána rögtön fejest ugorhatunk egy kényes nemzetközi konfliktusba, amit a híres regényíró, Tom Clancy agyalt ki. Az eszelős milliomos, Kombayn Nikoladze jó úton halad afelé, hogy egy veszedelmes diktátor váljék belőle, amit az amerikai hírszerzés persze nem néz jó szemmel. A bizonyítékok azonban egyelőre még csak közvetettek, ezért az NSA újonnan alakult szervezete, a gyanús ügyeket kivizsgáló – papíron nem létező – Third Echelon lép akcióba. Ennek a kis elszigetelt sejtnek a működéséről jóformán senki nem tud, és Sam Fisherként arról kell gondoskodnunk, hogy ne is tudjanak a jövőben sem. Hősünk a csoport az ütőkártyája: magányos behatolóként besurran a legszigorúbban őrzött komplexumokba, legyen szó a Grúz Védelmi Minisztériumról vagy – ha egy téglát kell leleplezni – akár a saját munkaadójának, a CIA-nek az épületéről.

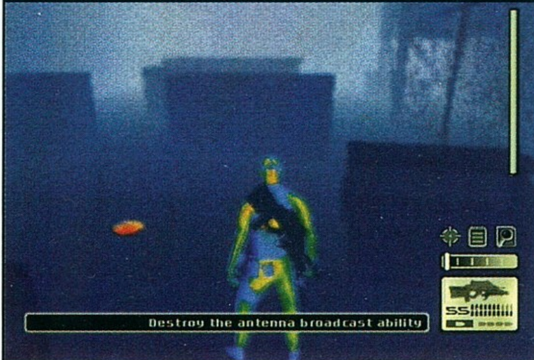
Már-már azt hihettük, hogy a Metal Gear 2-nek egyetlen komoly vetélytársa sem lehet, de most itt van – immár PS2-re is – a Splinter Cell. Kicsit komolyabb, kevésbé meseszerű, mint a Konami klasszikusa (bár ez Tom Clancytől el is várható), ezért nincsenek benne szuperhősök, azonban egy biztos: ez is vérbeli "taktikus kémkedő akció" – ahogy Kojima mester az általa kitalált műfajt elnevezte. Erre garancia a realisztikus helyszíneken játszódó szépen megtervezett küldetések, és Sam mozgáskészlete. A szokásos kúszáson, mászáson, és kapaszkodáson kívül csöveken függeszkedik, kötélen ereszkedik le, és még sorolhatnánk. Talán a legjellemzőbb a falról elrugaszkodó ugrása, ami után a szűkebb folyosókon beterpeszthet a két fal közé, és a magasból leshet áldozataira. Hősünk Xboxon megismert mozgásai hiánytalanul megvannak, újdonság viszont a távcső: az R3-mal bárhol, bármikor ránagyíthatunk bármire (erre Xboxon csak mesterlövészpuskával volt lehetőség).

A játékmenet szempontjából új még a

↘ Könnyen így járhatunk...



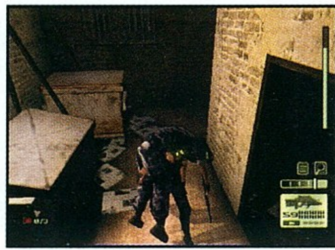
↘ ...ha nem nézünk alaposan a lábunk elé!





↗ Ezt még James Bond is megirigyelné: altatógázos kamera







↗ Egy olvasónk hívta fel rá a figyelmünket: budapesti csatornafedő Burmában!

checkpoint rendszer, vagyis hogy bizonyos pontoknál automatikusan állást ment a játék (de csak a memóriába), ugyanakkor valamivel ritkábban kérdez rá a "valódi" állásmentésre. Mellesleg már nem csupán három helyre lehet menteni, hanem tízre. Igaz, túlzottan nagy igény nem lehetett erre, hiszen a már teljesített küldetések újra választhatóak voltak az Xbox-változatban is. Mindenképpen gyakorlati haszna van viszont annak, hogy a meghalásokat követő holtidőt igyekeztek minimálisra csökkenteni, és beépítettek egy Quick Load-rendszert. A Mission Failed felirat után tehát nincs szükség az állástöltés képernyőjére, hanem rögtön a legutóbb elhagyott ellenőrzési ponthoz kerülünk vissza. Nem volt korábban riadószámláló sem, most azonban mindig tudhatjuk, hogy már hány riasztás volt, és hogy mennyi fér még bele a küldetés kritériumaiba – ami feltétlenül hasznos információ. Elvégre riasztást ugyebár könnyű okozni. Hogy miért is? Nos a már emlegetett realisztikus környezetnek köszönhetően nem csupán hétköznapi módon berendezett szobákból állnak helyszínek, hanem azokban hétköznapi emberek dolgoznak és őrködnek. Mászkálnak, fütyörésznek, dúdolgatnak, és társalognak – néha igazán vicces beszélgetéseket hallgathatunk ki. Az intelligenciájuk pedig olyan, mint bárkié: felfigyelnek a zajokra, amiket aztán kivizsgálnak, s ha felfedezik a jelenlétünket, azonnal rohannak a riasztó kapcsolójához, a fegyveres őrök pedig könyörtelenül tüzelnek. Ráadásul nemcsak Sam felfedezése vezethet kényelmetlen helyzethez. Ebben a játékban elsődleges fontosságú, hogy ne hagyjunk világos helyeken hullákat vagy leütött embereket. Minden testet valami sötét helyre kell bepakolni, vagy ha nem találunk ilyet, akkor nekünk kell besötétítenünk valahol. Szerencsére elég interaktív a környezet, így ha nem leljük a villanykapcsolót, többnyire a pisztolyunk is megfelel a célra.

Nem nagy hiba, de azt sajnos a PS2-változatban sem oldották meg, hogy a holttesteket cipelve lehessen ajtót nyitni. Amikor mondjuk be akarunk pakolni valakit egy félreeső raktárba, előbb le kell rakni a hullát. Ráadásul most sokkal hamarabb becsukódnak az ajtók (a közönséges ajtók automatikusan bezárulnak mögöttünk), ezért még sietni is kell. Szó se róla, a becsukódás lerövidítése ennek ellenére inkább hasznunkra van, hiszen ha netán nem hullát tüntetünk el, hanem mondjuk el akarunk bújni abban a bizonyos raktárban, akkor jobb, ha mihamarabb bezárkózhatunk.

A PS2-verzió szenzációs lett. Jómagam elsősorban abban kételkedtem, hogy a tökéletes fény- és árnyékhatásokat át tudják portolni PS2-re, de láss csodát: e tekintetben hiba nincs! Mint ahogy Xboxon: nemcsak a szereplők árnyékai vetülnek rá a terepre a fényforrások függvényében, hanem tereptárgyak árnyékai is a szereplőkre. A tüzeknél pedig még arra is futotta a PS2 erejéből, hogy a felhevült levegő szépen hullámozzon. (Ilyen nem volt Xboxon.)

Persze balgaság lenne azt gondolni, hogy nem kellett sehol visszavenni a grafikából. Először is a textúrák minősége lett gyengébb, és ezért minden egy kicsit fakóbb. Utóbbi jelző abból is adódik, hogy erősen lecsökkentették a fényforrások számát. Az árnyékeffektusok tehát megvannak, de egyszerre mindig csak egy árnyékot "kezel" az engine, és ezért rengeteg apró zug sötétségben marad. Ez még elviselhető, viszont az már a játszhatóság szempontjából probléma, hogy ezúttal sok olyan fényforrás van, amit nem lehet szétlőni.

Nagyon úgy tűnik, hogy erős memóriahiánnyal küszködtek az alkotók (nem is csoda), azonban dicséretükre legyen mondva: ezt szerencsére nem azzal orvosolták, hogy bárminek is csökkentsék a színvonalát, hanem magukat a pályákat alakították át úgy, hogy begyömöszölhessék őket a PS2-be. Ennek eredményeként egyes szobák kisebbek lettek, leszűkítették a nagyobb csarnokokat, a kültéri helyszíneket pedig lerövidítették. Érdekesség, hogy bizonyos részfeladatokat teljesen másképp lehet megoldani, mint Xboxon. Például hiába keressük az olajfúró-torony egyik létráját – nincs ott a "megszokott" helyen. Kicsit bonyolították a megoldáson, és csöveken kell átkapaszkodnunk a továbbvezető úthoz. Mellesleg az is szokatlan lehet, hogy utóbbi helyszínen teljesen más napszakban kell ténykednünk – a lemenő nap helyett a hold világítja meg a helyszínt. A már meglévő pályák átkozmetikázása nagyon igényes munkára utal, de sajnos néhány pályaszakaszt teljes egészében kivágtak, és ez mindenképp hiányként jelentkezik. Az egyik legtragikusabb veszteség a játékosok kedvencének számító CIA küldetést érte. Itt alaposan átírták a forgatókönyvet, ezért Sam egy ID kártya segítségével simán bejut a portán – így ahelyett, hogy a szakadó esőben, az udvarról kezdenénk, az emeleti szinten kapjuk meg az irányítást. Búslakodni persze azért nem kell túlzottan, mert ezt ellensúlyozandó a PS2-es Splinter Cell egy vadonatúj pályával büszkélkedhet: a hóviharos Kola-félszigeten egy orosz atomerőműben kell zűrzavart keltenünk.

A Splinter Cell így PS2-n is nagyon profi lett, mert nagyon nagy szakértelemmel igazították hozzá a gép képességeihez. Épp csak egy dolgot nem igazán érteni: vajon miért lett minden tekintetben könnyebb? Kevesebb az őr, a riasztások nem olyan veszélyesek, és ha mégis baj van, könnyedén leüthetünk mindenkit. Ezzel szerintem egy kicsit vesztett a játék az értékéből, mert így "durr bele!"-módon lehet átmenni azokon a részeken is, amelyeknél Xboxon csakis lopakodva, ügyes cseleket kiagyalva lehetett boldogulni. Ha pedig már itt tartunk: a széttörhetetlen fényforrások ugyancsak kedvezőtlenül hatnak a játékmenetre. Kevesebb lett a hely, ahova lepakolhatjuk a hullákat, illetve kevesebbet lehet trükközni. Volt olyan helyzet, ahol például Xboxon két megoldás volt, de – hogy stílszerű legyek – egy kilőhetetlen lámpa miatt az egyik most ki lett lőve. Sajnos még egyes árnyékok hiánya miatt is csökkent az élmény: az alapnál poénos volt, hogy be lehetett állni a CIA-s eligazítás vetítésébe – most viszont "átmegy" rajtunk a fény.

A játék tehát vesztett egy kicsit a fényéből, kicsit kibővült, kicsit más lett, de summa summarum még mindig a legjobb játék (a Metal Gear 2-vel karöltve) ebben a műfajban. Igazság szerint ha nem ismernénk az Xbox-változatot, semmi sem éreztetné, hogy ez "csak" egy átirat, mert ez még mindig egy nagybetűs JÁTÉK.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MELLETTE
- Klassz küldetések, intelligens ellenfelek
- Egy vadonatúj PS2-pálya
- Az új távcső mindig jól jön

ELLENE
- Vajon miért kellett könnyíteni a játékon?
- Sok a széttörhetetlen lámpa
- A CIA küldetésből sok minden kimaradt

PEREPUTTY
- Metal Gear Solid 2 – *Konami*
- Tom Clancy's Splinter Cell – *Ubi Soft*
- Tenchu 3 – *Activision*

ÖSSZETEVŐK

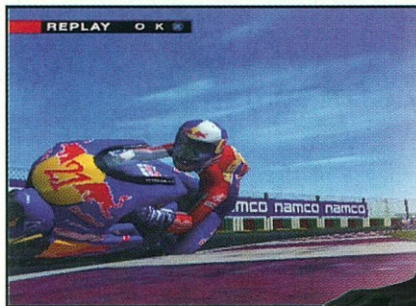
GRAFIKA	90
HANG	95
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET
94

1 játékos PAL WWW.SPLINTERCELL.COM



↗ Ez aztán az útszűkület!





↗ Attól tartok, itt sem díjazzák a kapufát

■ „220 felett senki nincs veled...”

MOTOGP3

TÍPUS MOTORVERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NAMCO **MEGJELENÉS** 2003.03.19. **NTSC** 2003.05.16. **PAL**

Ahogy az autóversenyek kategóriájában a Ridge Racer-sorozat tetemes mennyiségű rajongót szerzett a Namco számára, a cég gyorsasági motoros sorozata kezd hasonlóan jól bejáratott címmé válni. Elismerésre méltó, ahogy a fejlesztők egyre-másra csinosítják, bővítgetik a játékot, s ennek eredményeként minden évben újabb pályákon állhatunk rajthoz, és újabb érdekes kihívások várnak ránk.

Alapvetően persze a Moto GP 3 továbbra is az, amiről az előző két rész szólt: a gyorsasági motorbajnokság licencelt mása, ahol 21 versenyző viaskodik egymással. A bajnokság amolyan félhivatalos mederben folyik, tehát a Dorna Sports (a versenyt rendező szervezet) jóvoltából valódi motormárkákkal, sőt valódi versenyzőkkel téphetünk, de az eredeti dolgokat a teljesség igénye nélkül építették be a játékba – alighanem a japán közönség szájíze szerint. Ugyanez a helyzet a pályákkal is, hiszen például még most, a harmadik epizódban is megvan Paul Ricard, annak ellenére, hogy a valóságban ott már rég nem rendeznek versenyeket.

A pályák mennyiségét illetően ezúttal sem kell csalódnunk a játékban. A legutóbb meglévő helyszínek (Suzuka, Paul Ricard, Jerez, Donington, Motegi, Mugello, Catalunya, Assen, Le Mans, és Sachsenring) mellé öt új pálya (Estoril, Brno, Philip Island, Sepang és Valencia sorakozott fel) – tehát immár háromszor annyi pálya van, mint az első részben. Ha már a felsorolásoknál tartunk, gyorsan essünk túl a választható járgányok listáján is! Honda, Yamaha, Suzuki, Proton, Aprilia, és Kawasaki típusú motorok nyergébe pattanhatunk, és ezek közül nem kevesebb, mint 41 típus szerepel a játékban. Ebből 12 már kezdettől fogva választható, de – ahogy már megszokhattuk – a komolyabb pilóták nevével fémjelzett gépeket jutalomként lehet megnyerni. (A fent említett szám magába foglal továbbá pár Namco-gépet is, amelyek épp úgy a fantázia szüleményei, mint ahogy Klonoa járgánya volt az előző kiadásban.) A motorokat tuningolni sajnos ezúttal sem lehet, jóllehet műszaki finombeállításokra azért van lehetőség. Viszont kinézetre vadítóak – kívül-belül egyaránt. Belső nézetbe váltva a műszerfal keményen rázkódik, jeleznek rajta a műszerek mutatói, a plexin pedig tükröződnek a pálya szegélykövei. Ha pedig esik az eső, akkor víz folyik le virtuális sisakunkon, ami kissé zavar minket a kilátásban.

A motorversenyek sosem tartoztak a könnyen lemodellezhető dolgok közé, elvégre egy autóversennyel ellentétben a motorost animálni is kell, s ennek során egyrészt az emberi mozdulatok, másrészt a rá ható fizikai erők ábrázolása egyaránt szükséges. Még nehezebb a motor dőlésszögének, és ezzel összefüggésben csúszásának/tapadásnak modellezése. A Moto GP 3 első pillantásra olyannak tűnik, mintha ez utóbbival nem sokat törődne, ám ez csak azért van, mert igen sok választási lehetőséggel kényeztetnek el minket. Nyilván az volt az alapkoncepció, hogy részesüljön mindenki sikerélményben, aztán amikor már túlságosan is egyszerűnek érzi a játékos a dolgát, mélyed-

↘ Talán nem csutka gázzal kellet volna itt kanyarodni





A hatodik helyért a csapattárssal kell megküzdeni



Ha ez kidől előttem, akkor a Red Bull nekem fog szárnyakat adni

jen el jobban a sportág szépségeiben. Így ha esetleg már nagyon nagy királynak érezzük magunkat, nincs más teendő, mint bekapcsolni a szimuláció módot, és hamarosan akkorát perecelünk, hogy egy hét múlva találják csak meg az egónkat az alagsorban. A szimulációnál már egyáltalán nem elnéző a program az erős és hirtelen bedöntésekkel szemben. A gumi nagyon könnyen megcsúszik, majd amikor a gép fara túlzottan kimegy oldalra, egy pillanat alatt átdől a súlypont, és repülünk, mint a győzelmi zászló. Ebben a játékban tényleg érezni lehet a gépek erejét a motor minden rezdülésén. Aki már a valóságban is ült nagymotoron, az nyilván tisztában van vele, milyen az, amikor az ember a 200 km/óra feletti tempónál szó szerint hasítja a levegőt. A közegellenállás már olyan nagy, hogy az egész jármű rázkódik, és hirtelen irányváltoztatásra sehogyan sem lehet rábírni a gépet – megy a maga útján. Véleményem szerint a Moto GP 3-nak sikerült eddig a legjobban visszaadnia ezt az állapotot egy konzoljátékban.

Szóval a fizikai modell egészen meggyőző, s ennek kitapasztalásához kiválóan alkalmas a Challenge-mód, melynél száz darab egyre nehezedő kihívás vár ránk. Kezdünk az alapoktól, majd fokozatosan juthatunk el a bonyolult manőverekig és versenyekig. Félreértés ne essék: az "alap" ebben a játékban nem egyenlő a nulla kihívással, úgyhogy bemelegítő feladatok nincsenek – rögtön a levesbe csapunk. Már a legelső, mindössze egy egyenes szakaszból álló versenyen is egy fontos tapasztalattal gazdagodunk: ha fel akarunk zárkózni egy másik versenyzőhöz (majd persze azt meg is akarjuk előzni) bármiféle váltási technikánál többet ér, ha igyekszünk kihasználni annak a szélárnyékát. Előbb-utóbb azt a leckét is megtanuljuk, hogy a manuális váltás bizonyos tudási szintnél már elengedhetetlen. A legprofibbak továbbá finomíthatják is (vagy inkább bonyolíthatják?) az irányítást, hiszen az Advanced Controls menüpontnál arról is gondoskodhatunk, hogy magunk változtassunk a motorosunk súlypontján, illetve külön kezeljük az első és a hátsó féket. Ha nem áll kézre, a teljes gombkiosztást is átkonfigurálhatjuk, amin belül használhatjuk a gombok analóg funkcióját is, vagy akár a jobb analóg kart is a gyorsításhoz – a lehetőségek skálája minden igényt kielégít.

Igaz, mindez már nem újdonság. Mint ahogy a játék hat üzemmódja sem az – mert persze nem csupán a Challenge-módban indulhatunk el. A menü mondhatni konvencionális. Önálló futamokon indulhatunk egy kiválasztott pályán, amennyiben az Arcade-módot választjuk. Három nehézségi fokozat lehetséges – mint amúgy valamennyi módban – , jóllehet a Hard fokozatnál nem is annyira a többiek lesznek jobbak, hanem inkább a vezetéshez nyújtott segítségek szűnnek meg (tudniillik a legkönnyebb fokozaton még a fékezés feladatát is átvállalja a játék). Ha a Season-módot választjuk, egy tetszőleges csapathoz beállva egy teljes versenyidényen próbálhatunk a dobogó tetejére felkerülni. A futamok sorban következnek, és az idény végén pontozásos rendszerrel dől el a győztes kiléte. A Time Trial-módnál ezzel szemben szellemmotoros lesz az ellenfelünk. A szellem lehet a legjobb köreredményünk mása, de választhatunk már alapban meglévő szellemmotorosok közül is. A Legends-móddal neves versenyzőkkel mérkőzhetünk meg, s ugyanúgy megválaszthatjuk a körülményeket, mint az Arcade-módban. Végül van természetesen multiplayer is, ahol vagy párbajokat vívhatunk más játékosokkal, vagy több fordulós versenyeken vehetünk részt. Újdonságként bevethető a multitap adapter is, amivel akár négyre is feltornázható a játékosok száma.

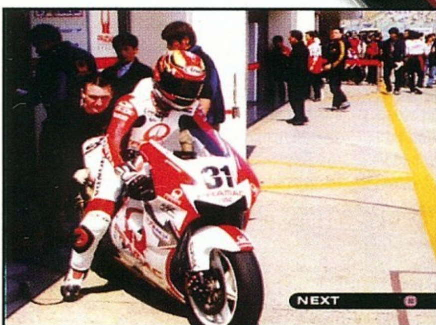
Amikor annak idején, még a PS2-korszak hajnalán az első Moto GP megjelent, őszintén szólva nem voltam elkápráztatva. Emlékszem, hogy ugyan tetszett a gyönyörű sima képfrissítés, tetszettek a visszajátszások, melyeknél olyan remek kameraállások voltak, mintha valóban emberi operatőr készítette volna a felvételeket, de ugyanakkor a textúrák egyszerűsége kissé frusztrált. Máig nem tudom eldönteni, hogy vajon túl sokat vártam-e el egy új generációs motorversenytől, mindenesetre egy biztos: mostanra már többet kéne kihozni a gépből. Márpedig a grafika színvonala ugyanazon szinten stagnál. Hiába van ott a 3-as szám a címben, a pályák minősítésénél csak ismételni tudom önmagamat. Az öt új pálya nagyon jó dolog, de a helyszínek kidolgozása meglehetősen felületes. Mellesleg ha már itt tartunk: több mint öt új pálya van, ugyanis bizonyos kihívásokhoz (a Challenge-módban) egészen speciális útvonalakon kell végigszáguldanunk, amelyeknél meg egyáltalán nincs semmiféle kidolgozás. Az út a levegőben lóg, mint valami híd a semmiben… Még az a szerencse, hogy a játék tempója nem enged arra időt, hogy a terep miatt lelombozódjunk. A szimuláció módban minden idegszálunkkal koncentrálnunk kell, nehogy túl gyorsan menjünk bele egy kanyarba, s minthogy a pályáról leszaladva azonnal bukunk, szigorúan az ideális íveken kell haladni. A sebesség megválasztása pedig nem is olyan egyszerű, lévén a féktávok egészen realisztikusak. A játéktermekben edződött játékosoknak úgy tűnhet, mintha nem akarna lassulni a járgány.

A motorok zúgása talán nem teljesen olyan csengésű, mint az igazi gépeké, de azért rendben van. A zenéket viszont csak azok fogják élvezni, akik a techno hangzásért rajonganak. Ha valakinek nem jön be a dolog, számos opció között természetesen megtalálható a zene lehalkítása is, de arra is van mód, hogy másik számot válasszunk – persze csak a műfajon belül.

A visszajátszások nézetei már hagyományosan nevezhetők kiválónak. A pálya menti operatőrök teljesen valósághűen – kissé remegő kézzel – fókuszálnak rá a dolgokra, a szegélyköveknél rögzített fix kamerákat szinte elsodorja a motorosok menetszele, borús időjárásnál pedig a kamerák lencséjén is nyomot hagynak az esőcseppek. Amennyiben egy izgalmasabb menetet meg akarunk őrizni az utókornak, úgy a visszajátszás el is menthető.

Most, hogy nagyjából minden lényeges elemet kiveséztem, visszaolvasva az eddig leírtakat fura érzésem támadt: e cikknek a 90%-a akár a Moto GP 2-ről is íródhatott volna. Mi tagadás: nincs ebben a játékban se új üzemmód, se új opciók. De tulajdonképpen nem is hiányoznak. Éppen elég az új 100 challenge-et bronz, ezüst, majd arany fokozatra teljesíteni, s ezzel a sportág igazi hírességeit is megnyitni, továbbá speckó motorokat, vagy fényképeket megnyerni. No és persze az öt új pálya is elégedettséggel tölthet el minket. Szebb tehát nem lett ez a játék, de a tartalom ismét bővült annyival, hogy érdemes legyen ezt a kiadást is beszerezni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu





MELLETTE
- Öt új pálya
- 100 db ügyességi feladat
- Négyjátékos mód

ELLENE
- Tuning helyett csak finombeállítások vannak
- A pályák nem túl igényesek
- A zenék ismét felejthetőek

PEREPUTTY
- Extreme-G 3 – *Acclaim*
- Moto GP 3 – *Namco*
- Riding Spirits – *BAM! Entertainment*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	70
HANG	75
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
84

1-4 játékos NTSC WWW.NAMCO.COM



↗ Minden nő a lábaink előtt hever



↗ Honnan szedte ezt a kontaktlencsét?!

■ Kis zűr, Nagy-Kínában

TAOFENG FISTOFTHELOTUS

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** STUDIO GIGANTE **MEGJELENÉS** 2003.02.20. **NTSC** 2003.02.28. **PAL**



A konzolos játékstílusok rangsorában a verekedős játékok kétségtelenül előkelő helyet foglalnak el. Talán ezek azok a programok, melyek a haverokkal töltött maratoni konzolos partikon legtöbbször előkerülnek. Dead or Alive, Tekken, Virtua Fighter, Mortal Kombat, Soul Calibur – mind-mind olyan nevek, melyek örökre beírták magukat az emlékezetünkbe. Manapság, ha a műfaj sztárjairól beszélünk, akkor leginkább ezek folytatásai jöhetnek szóba, újoncok csak nagyon nehezen furakodhatnak közéjük.

A Tao Feng története érdekes: a Mortal Kombat szülőatyja, John Tobias gondolt egy nagyot, és újdonsült fejlesztőcsapatával belevágott egy Xbox-exkluzívnak számító bunyós program készítésébe, mely kezdeti reményeik szerint beállt volna a kategória halhatatlanjainak sorába. A Studio Gigante emberei végül számos olyan újítást csempésztek a Tao Fengbe, amelyek valóban a nagyok közé emelhetnék – ha néhány érthetetlen melléfogással nem sikerült volna elbaltázniuk az egész programot.

A történet egy alternatív világban játszódik, ahol az Egyesült Államok területe jóval kisebb, és (az anyaországtól független) Új-Kína fekszik az észak-amerikai kontinens nyugati részén (Kalifornia, Oregon, Washington, Nevada, és Idaho államok területén). A sztori két, ősi kínai szekta közötti többszáz éves, ősi ellentéten alapul. Míg a Pale Lotus emberei a harmónia és a békesség útját vallják, addig a Black Mantis tagjai ennek szöges ellentétét képviselik. A sztori szerint a régi küzdelem most felerősödött – mindkét oldal ősi tablók birtokosa, melyek felfedik hollétét a Pale Lotus templom ősi kincseinek. Állítólag a kincsek birtokosa üzletet köthet az istenekkel, és a halhatatlanság birtokosa lehet. A Yang tabló birtokosa teljes joggal a Pale Lotus, a Yin tablót viszont gonosz erők a Black Mantis kezére játszották. Mindkét fél tehát a másik ereklyéjére pályázik – hogy ki fogja végül megszerezni, az pedig innentől rajtunk múlik...

A játékmódok között a szokásosak szerepelnek, semmi újdonsággal nem találkozhatunk. A Versus menüpont az egy-, vagy kétjátékos, tét nélküli meccseket rejti, ahol szabadon választhatjuk pályákat. A történetet a Quest módban játszhatjuk végig, ilyenkor a helyszínek meghatározott sorrendben következnek, és minden küzdelem előtt a szereplők előadnak egy néhány mondatos párbeszédet. Survivalben csak egy életünk van, folyamatosan érkeznek az ellenfelek, és a cél, hogy minél többet legyőzzünk közülük. Team Battle módban több szereplőt is választhatunk, felváltva kell őket végigvezetni az ellenfelek hadán. A mindenki számára ismerős Tournamentben pedig a bajnokságban kell felverekedni magunkat a dobogóra.

↘ Az örök világosság fényeskedjék néked!



↘ Biztosan egy múzeumi tárlat az ideális küzdőterep?











↗ Most bezzeg nem perdül gyorsan egyet a kamera!

Friss, ropogós

Tobias jól ismerte fel a helyzetet, hogy egyedi ötletek nélkül manapság lehetetlen feltörni a műfaj nagyjai mögé. Így a játék egyik legjobb újítása a sérülések modellezése lett: verekedés közben harcosunkon meglátszanak a sebek, a véraláfutások és a ruhája is elszakadhat. Ha hosszabb ideig folyamatosan védjük az ellenfél ütéseit és rúgásait, akkor a karunk is megsérül: ilyenkor már nem tudunk normálisan védekezni, támadásaink pedig 50%-kal kevesebbet sebeznek.

Az interaktív környezet már nem számít ekkora innovációnak, hiszen a DoA 3-ban és a Tekken 4-ben már találkozhattunk vele, de itt nagy szerepet szántak neki, és nagyon büszkék is rá a fejlesztők. Ezt úgy kell elképzelni, hogy nem egy kör alakú arénában küzdünk, ahol szinte csak a hátterek mások, hanem a hatalmas, szabálytalan formájú pályákon különböző tereptárgyak között mozoghatunk, amelyeket felhasználva nagyobb sebzést érhetünk el. Például ha egy oszlop közelében bunyózunk, akkor arra felkapaszkodva erősebb lesz a rúgásunk. Ha valamelyik szereplő elesik, akkor a berendezések (padló, lépcső, dobozok, játékautomaták) összetörnek, és így akár a teljes pályát is lerombolhatjuk. Különösen igaz ez a múzeumi helyszínre, ami dugig van kisebb-nagyobb vitrinekkel, festményekkel és üvegablakokkal… Akár a falat is felhasználhatjuk támadáskor, ugyanis egy speciális kombó segítségével hősünk – a Mátrix egyes jeleneteit megszégyenítő módon – a falról elrugaszkodva rúgja le az ellenfelet.

Érdekességnek számít a Chi alkalmazása is: ez tulajdonképpen egy speciális támadási forma (vagy nevezzük inkább varázslatnak), melyet nem használhatunk fel bármikor, hanem meg kell várnunk, amíg a feltöltődését jelző csík eléri a maximumot. Ez nem magától kúszik felfelé, hanem különböző kombókkal tudjuk növelni, viszont ha vereséget szenvedünk egy menetben, akkor teljesen elveszítjük a Chinket, és így viszonylag nagy hátrányba kerülünk.

Említést érdemel még a meccsek lebonyolítása: más verekedős játékokkal szemben itt nincs óra; ha itt elfogy az életerőt jelző csík, akkor az emberünk néhány másodpercre összeroskad, majd egy új menet következik, amelyből összesen hármat kell megnyerni a végső győzelemhez.

Összesen 12 karakter közül választhatunk, mindkét szektából 6-6 ember képviselteti magát. A szereplők egytől-egyig más és más harcművészetet használnak. Van, aki a Tae Kwon Do, vagy a Tai Chi mestere, akad olyan, aki a Tigris, vagy a Sárkány technikát kedveli, és természetesen a jó öreg Kung Fu, és az utcai harcmodor sem maradhatott ki a sorból. Így a szereplők közt mindenki megtalálhatja a neki legszimpatikusabbat, majd – a DoA3-hoz hasonlóan – két ruha közül választhatja ki a kedvencére legjobban passzolót.

Sajnos azonban a harcosok közti egyensúlyt nem sikerült tökéletesen kiegyenlíteni. Emiatt egyes karakterek különösen erősek, míg másokkal szinte lehetetlen megnyerni egy-egy meccset. Főleg az 5 női szereplőnél figyelhető meg ez a jelenség, ugyanis a játékban szereplő hölgyeknek viszonylag hosszú a lábuk (minden játéklánynak hosszú a lába!), így a rúgásaik meglehetősen erősek. Ezért ha folyamatosan rugdossuk velük az ellenfelet, akkor annak rövidesen megsérül a karja, és így már nem tud minket hatékonyan támadni. Viszont nekünk ennek hatására összegyűlik a megfelelő Chi pontunk, és ezzel a módszerrel pillanatok alatt leverhetünk bárkit.

A bevezetőben már említett másik bosszantó hibát a karakterek animációjában kell keresni. Tulajdonképpen kevés az animációs fázis, és így túl gyorsnak tűnnek az ütések és rúgások. Emellett negatívumként könyvelhető el az a jelenség is, ami főleg a gyengébb akciófilmekből lehet ismerős: a főhős lába, vagy keze több centiméterre zúg el a másik féltől, de ennek a fordítottja is tapasztalható, azaz az ellenfél testébe „beleépül” az öklünk, vagy a lábfejünk. Sorolni még lehetne, de a lényeg az, hogy ezt a részt a másfél évvel korábban megjelent Dead or Alive 3-ban sokkal aprólékosabban dolgozták ki.

Az első néhány menet után valószínűleg dühösen állunk majd fel a tévé elől, ugyanis az irányítást marha nehéz megtanulni. Hiába van Training, ahol akár lépésről lépésre gyakorolhatjuk be mesterünk segítségével a mozdulatokat, harc közben annyira gyorsan történik minden, hogy a gép ellen nem lesz időnk komolyabb kombókat alkalmazni. Ezen kívül további hajhullást okozhat, hogy a mesterséges intelligencia könnyű fokozaton is nagyon erős, és agresszív – már amíg ki nem ismerjük a gyenge pontjait. Folyamatosan kombókkal támad minket, illetve rendszeresen kihasználja a terep adta lehetőségeket.

A hangok különösen élvezetesre sikerültek, részben a Dolby Digital 5.1-es technika nagyszerű kihasználásának köszönhetően, de egyáltalán nem kell ahhoz profi hangrendszer, hogy feltűnjenek a nagyszerűen kidolgozott hangeffektek, egy sima sztereó TV hangszórói is tökéletesen megteszik. A zenékről viszont már nem mondható el ugyanez – van ugyan néhány fülbemászó dallam, de a többség csak az átlagos, gyorsan felejthető szintet képviseli.

A grafika szintén ezt a kettősséget tükrözi: míg a szereplők a bump-mapping technológia alkalmazása miatt baromi jól mutatnak, addig egyes helyszínek az elnagyolt munkának köszönhetően rémesen festenek. Utóbbira jó példa az egyik utcai pálya, ahol a háttérben lángoló tartálykocsi szinte az előző konzolgeneráció grafikai szintjét feszegeti, ugyanakkor a kung fu oktatóteremben található parazsak izzásától még a levegő is fodrozódik.

A verekedős játékokban általában nélkülözhetetlen kellék a vér ábrázolása. Itt a beállítások menüben lehetőség nyílik ki-, illetve bekapcsolni, de harc közben néha zavaró tud lenni, hogy a földre fröccsenő vérfolt néhány másodpercen belül elhalványodik, majd eltűnik. Ha a hónapokkal ezelőtt kiadott Mortal Kombat:Deadly Alliance-ban sikerült ezt a jelenséget kiküszöbölni, akkor érthetetlen, hogy itt miért nem voltak képesek rá.

Hasonló idegesítő hiba a hirtelen kameraváltás is, ami akkor talán érthető volna, ha éppen valamelyik tereptárgy takarna, de sokszor teljesen véletlenszerűen ugrik át szembe az „operátor”. Így, ha bal oldalon voltunk, akkor jobbra kerülünk, illetve fordítva, ami rögtön egy pár másodperces fejetlenséget okoz az irányok megváltozása miatt.

A Tao Feng nem rossz játék, de őszintén szólva, az előzetes hírverésből kiindulva én sokkal profibb programra számítottam, s titkon reméltem, hogy felküzdi magát a kategória nagy nevei közé. A hibái miatt viszont megmaradt egy átlagos verekedős játéknak, melyet csak a műfaj igazi rajongóinak tudok ajánlani. Aki még csak most ismerkedik a verekedős játékokkal, az inkább a Dead or Alive 3-mal, vagy a Mortal Kombat: Deadly Alliance-szel tegyen egy próbát.

Castor
castor@ipma.hu



MELLETTE

- Széttörhető, interaktív környezet
- Nagyon jó a különböző sérülések modellezése
- Jól kidolgozott harcosok

ELLENE

- Gyenge animációk
- Idétlen kamerakezelés
- Túlságosan gyors a harc

PEREPUTTY

- **Dead or Alive 3** *Tecmo*
- **Mortal Kombat: DA** *Midway*
- **Tao Feng** *Microsoft*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	74
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET 71

1-2 játékos NTSC WWW.-.COM







↗ Reméljük, a kolléga nem néz a tükörbe



■ Egy kicsit megkopott a fényezés – vagy nem is volt soha?

LOTUS CHALLENGE

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** XICAT **FEJLESZTŐ** KUJU ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003.04.01. **NTSC** 2003.3.21. **PAL**

A Lotus Challenge névvel még valamikor a PlayStation 2 ifjúkorában találkozhattunk először, ugyanis ez a program eredetileg a Sony konzoljára jelent meg, lassan több mint két évvel ezelőtt. Azonban az angol Kuju Entertainment (*Az Xbox-robbantó haverjaink! – a szerk.*) fejlesztőcsapat úgy gondolta, hogy egy nagyobb grafikairáncfelvarrást követően újra piacra lehet dobni, ezúttal a Microsoft és a Nintendo gépeire. Úgy látszik, néhány autógyártó kezdi felismerni, mégsem jó ötlet az a hozzáállás, hogy a kisebb csapatok számára megfizethetetlen összegeket kérnek el a licencekért, és foggal-körömmel ragaszkodnak a négykerekűik törhetetlenségéhez – hanem bizony oda kell figyelni a játékosok méretes táborára, és néha engedélyezni egy-egy olyan alkotást, mely az adott márka történetét mutatja be, rengeteg új és régi járgánnyal, valamint kedvünk szerint zúzható kasztnikkal. Néhány hónappal ezelőtt egymást érték a bejelentések, melyek szerint egyes autómárkákra és a történetükre alapuló programok látnak napvilágot (Mercedes, Lotus, Lamborghini). A múlt havi számban tesztelt Mercedesek konzolos reinkarnációi sajnos nem nyújtottak megfelelő teljesítményt, így hát nagy reményekkel vártuk a következő delikvens érkezését.

Az előzetesen kiadott képek alapján úgy tűnt, hogy a fiúk valóban rendesen csiszoltak a grafikán, de a sajtóközlemények nem szóltak arról, hogy a PlayStation 2-változat nagy hibáját, a gyenge irányítást sikerült-e kijavítaniuk. Sajnos azonban már az első néhány kör alatt észrevehető, hogy a kocsik kezelhetősége szinte teljesen maradt a régiben, emellett meglepően ügyes képlopók dolgozhatnak a csapatban. A grafika egyes helyeken már-már méltatlanul gyenge az Xbox tudásához, és az új effektek ellenére a textúrák még mindig a két évvel ezelőtti állapotokat tükrözik. Hiába tükröződik valós időben a fényezés, ha a pályák szélén lévő tereptárgyakra tekintve legszívesebben rögtön a betonfalnak hajtanánk. A felhőkről, meg a fákról már nem is beszélve – olybá tűnik, mintha a grafikus srácok sosem hagyták volna el a stúdiót, hogy kiránduljanak egy jóízűt... Még rosszabb a helyzet kétjátékos módban, ugyanis az akadásmentes képfrissítés érdekében erősen le van butítva a grafika, amely így valóságos kis nosztalgiahullámot kelt, a PS-es és N64-es időket idézve. Viszont nagyon jó ötlet, hogy a kamera pozíciója külső nézetben a sebességtől függően változik. Ezt úgy kell elképzelni, hogy gyorsításkor távolodik a nézőpont, fékezéskor pedig, a „tehetetlenség hatására" előrebukik.

A sérülések modellezése figyelemreméltó. Annak ellenére, hogy a járgányok nem törnek élethűen, meglepően sokféle dolog történhet velük: kitörhet a szélvédő és a lámpa, megkarcolódhat és behorpadhat a borítás, leszakadhatnak különböző alkatrészek, nyolcas keletkezhet a kerekekben, illetve akár el is veszthetjük azokat. A kerekek sérülései az irányíthatóságra is hatással vannak – ha nekikoccanunk valaminek, és megsérül a futómű, akkor oldalra húz a kormány. Már az előző verzió is azzal a gyermekbetegséggel küzdött, hogy az analóg kar túlságosan érzékeny volt a fordulásoknál, és ez a helyzet most is ugyanúgy fennáll. Így néha előfordulhat, hogy egy egyenes szakaszon próbálnánk korrigálni az irányon, de ehelyett úgy elszállunk, mint a győzelmi zászló. Ha pedig kicsúszunk a fűre, vagy a kavicságyra, akkor olyan érzésünk van, mintha csak jégpályára futottunk volna.

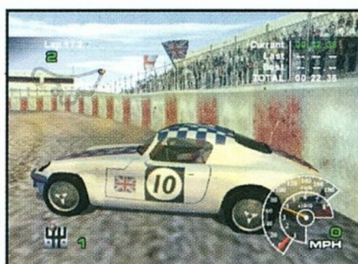
Az első futam után jön az újabb feketeleves – a visszajátszásba nem tudunk beleszólni, nem változtathatjuk meg a kameranézetet,

↘ Elég kényelmes sport az autós foci

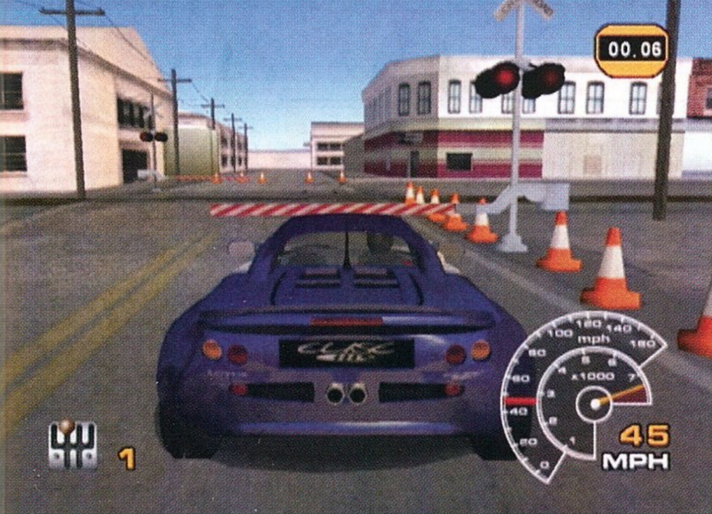












↗ Holmi vasúti sorompó minket nem állíthat meg!







↗ Picit talán túlságosan is „ideálisra” sikerült a kanyarvétel íve

LOTUS TÖRTÉNELEM

Anthony Colin Bruce Chapman magánemberként építette az első Lotust, mely 1948-ban tette meg az első néhány kilométert. Az autógyártásban nagy fantáziát látó úriember 1952-ben alapította meg a Lotus Engineering gyárat, melynek első büszkesége, a Lotus-6 1953-ban gördült le a gyártósorról; elején a tulajdonos monogramjával (A.C.B.C.) díszített logóval. A Lotus-6-ot főleg tehetősebb üzletembereknek szánták, akik körében nagyon keresett is lett a típus – így semmi sem állíthatta meg a következő „gyermek”, a Lotus-7 1957-es megszületését. Mindkét autó szép sikereket aratott, annak ellenére, hogy egyiket sem a hétköznapi használatra tervezték. Az első igazi utcai kocsi, a Lotus Elite két évvel később, 1959-ben készült el, és pompás kezelhetősége valamint könnyű súlya miatt a kor egyik legmeghatározóbb versenyautójává vált. A világhírnevet azonban az 1962-ben bemutatkozott Elan hozta meg, melynek formája nagy hatással volt az akkori tervezőmérnökökre. A későbbi évek során a cég sorra halmozta fel a különböző futamokon elért kupákat. 1980-ban egy Garrett turbófeltöltésű motorral a teljesítményt már közel 150 mp/h-ig dolgozták fel a mérnökök. A gyár alapítója sajnálatos módon 1982-ben, szívinfarktus következtében mindössze 54 éves korában hunyt el. Azonban utódainak köszönhetően a Lotus név még ma, 21 évvel később is egyet jelent az autósport egyik csúcsával, és sorra jönnek ki az újabb típusok is (Elise, Esprit, Exige – nyilván szerelmesek az E betűbe), melyek továbbviszik a legendás gyár hírnevét.

↘ Pilóta barátunkat máskor ne ültessük autóba…



nem választhatunk autót, és nem tekerhetjük előre/hátra a felvételt. Érthetetlen, hogy manapság képesek kiadni egy ilyen bakival „büszkélkedő” játékot. Ráadásul ha újra szeretnénk kezdeni az adott szakaszt, akkor valamilyen titokzatos okból ismét végig kell várnunk a „Loading” képernyőn szaladgáló csíkot.

A játékmódok közt a szokásos formákon (bajnokság, időmérő, normál verseny) kívül a legérdekesebb a Stunt és a címadó Challenge rész, amelyekben különböző speciális feladatokat kell megoldanunk. Ezek közt szerepel autósfoci, filmforgatás (ahol a száguldó tehervonat fölött kell átugratnunk), dolgozhatunk reklámszakembereknek egy olajfúró-torony tetején parádézva, illetve a hivatalos Lotus-tesztpályán, a cég vezetői előtt is bizonyíthatjuk tehetségünket. Különösen tetszett, hogy ezeknél a feladatoknál folyamatos rádióösszeköttetésben állunk a rendezővel (a Challenge módban pedig a csapatfőnökkel), akik különböző instrukciókkal látnak el minket, illetve – ha sokadszorra sem sikerül valami – a hajukat tépve ordibálnak velünk.

Autókból először csupán néhány darab áll rendelkezésünkre, de ha sikeresen teljesítjük a bajnokság futamait, akkor virtuális garázsunkat összesen 37 masinával tölthetjük fel, melyek közt szerepel a régi klasszikusoktól kezdve a legújabb sportkocsin át, a Forma 1-es modellig minden lényegesebb típus. Bár még néhány, egyelőre csak tervezőasztalon létező autó jól jött volna (mint pl. a Mercedes-Benz World Racing esetében), mindenesetre biztosak lehetünk benne, hogy jó időbe fog telni, mire ezek közül mindet kiismerjük. A futamok összesen hat helyszínen zajlanak, ezek pedig London, a svájci Alpok, Arizona, Florida, Tokió, és a Lotus hivatalos tesztpályája Hethelben. Ezek közt vegyesen találhatunk versenypályákat, illetve normál utcai szakaszokat is, ahol forgalom is van. Utóbbiaknál sajnos a többi kocsi csak a szembejövő sávban közlekedik, tehát nem kell előzgetni, és ha nem csúszunk át, akkor könnyedén megúszhatjuk baleset nélkül.

Nagyon tetszett az irányítóban lévő rezgőfunkció működése. Eddig nem sok helyen találkozhattunk olyan érzéssel, mint a Lotus Challenge esetében, ugyanis a fejlesztőknek meglepően jól sikerült eltalálni a rezgéseket: ahogy adagoljuk a gázt, a kontroller egyre jobban rázkódik, vagy ha túl nagy a fordulatszám, akkor érezzük, hogy berezonál az egész kasztni (vagyis a kontroller), és még hosszan sorolhatnám. Az eddigi Xboxos autós játékokra általában az volt a jellemző, hogy főleg csak ütközéskor használták ki a kontrollernek ezt a funkcióját, itt azonban végig remeg a kezünkben az irányító, ami nagyon meg tudja dobni a vezetés élményét. A hanghatások is egész jól sikerültek – nézetváltáskor megváltozik a motor hangjának mélysége, illetve az alagutakban is észrevehetően másképpen dübörög.

Az említett hibákon kívül nagyobb baj nincs a játékkal, úgyhogy ezektől eltekintve egy egész kellemes kis autóversennyel lehetünk gazdagabbak, ha beruházunk a Lotus Challenge-re. Persze közelébe sem ér olyan nagyoknak, mint a Gran Turismo 3, vagy – platformnál maradva – a Racing Evoluzione, de a rengeteg játékmódnak köszönhetően azért okozhat egy pár kellemes órát az autózás szerelmeseinek.

Castor
castor@ipma.hu

MELLETTE

- Változatos játékmódok
- Minden típust felvonultató autókínálat
- A kontroller rezgéskezelése első osztályú

ELLENE

- Gyenge grafika
- Túlságosan érzékeny irányítás
- Csak két játékos küzdhet egyszerre

PEREPUTTY

- **Racing Evoluzione** *Infogrames*
- **Mercedes-Benz WR** *TDK Mediactive*
- **Lotus Challenge** *Xicat*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	60
HANG	75
SZAVATOSSÁG	81

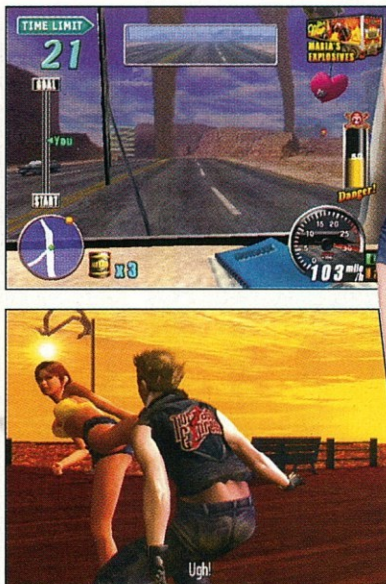
ÍTÉLET

74

1-2 játékos PAL WWW.XICAT.COM



↗ Erre mondják, hogy ajtóstul ront a házba





Elsőbbségadás egyáltalán nem kötelező!

KING OF ROUTE 66

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** SEGA-AM2 **MEGJELENÉS** 2003.03.18. **NTSC**

Úgy látszik, a kamionos játékok kezdenek önálló kategóriává válni az autóversenyeken belül: nemrég teszteltük a Big Mutha Truckerst (az isteni Mommával), most pedig megérkezett az 18 Wheeler szerves folytatása, a King of Route 66 is. Érdekes, hogy az alapvetően az USA-ban játszódó, amerikai típusú kamionokat felvonultató, tehát klasszikusan helybéli témát feszegető játékok fejlesztői egyik esetben sem jenkik, a BMT fejlesztői ugyebár az angliai székhelyű Eutechnyx brigádja, a SEGA-AM2 pedig egy japán, elsősorban játéktermi masinákat célba vevő csapat. Olyannyira, hogy a KoR66 pilótafülkéjébe a játéktermekben már az Úr 2001. évében bepattanhattak a leendő kamionos-palánták. A majdnem két évre rá megjelenő, PS2-exkluzív játék szinte teljes egészében az arcade-portra épül, csak az otthoni konzolra fazonírozás mellett hozzácsaptak egy új játékmódot is (Queen of Route 66).

A KoR66 – pontosan a felmenőjének köszönhetően – a valóság talajától igencsak elrugaszkodott játékmenettel rendelkezik. Az, hogy egy hatalmas, többtonnás és bivalyerős járművet vezetünk, gyakorlatilag két szembetűnő dologban jelentkezik: szinte minden utunkba kerülő dolgot letarolhatunk, legyen az autó, kerítés, oszlop, reklámtábla, vagy akár egy kisebb ház, az – úgymond – vezetéstechnikánál pedig arra kell figyelnünk, hogy nem olyan ütemben gyorsulunk és állunk meg, mint egy személyautó, és persze a kanyarok vételének íve is sokkal nagyobb. Ezek persze nem túl nagy problémák, lévén a fent említett zúzási lehetőségek miatt különösebb problémánk nem lesz: még a legvadabb ámokfutást is megúszhatjuk bármiféle komolyabb sérülés nélkül, sőt némelyik házba is gond nélkül besiethetünk. Amennyiben valaki kevesellné az általa elért sebességet, egy menet alkalmával korlátozott számban (és ideig) használhatja a rendelkezésre álló nitró-befecskendezést is. A pályákon elszórva különböző power-upokat nyalhatunk be, így plusz egy adag nitrot és a kék színű Route 66-emblémákat. Mivel teljesítményünket pontszám helyett dollárkötegekben számolja a program, így nem árt összeszedni az összes utunkba kerülő Route 66-plecsnit, minél jobb időt futni, és ahol lehet ugratni is egy józűt – ezekért a gép ugyanis bankókkal jutalmaz. Kétféle kameraállásból követhetjük az eseményeket, az egyik a felülről-hátulról követő optika, a másik pedig az egész pofás műszerfal-nézet.

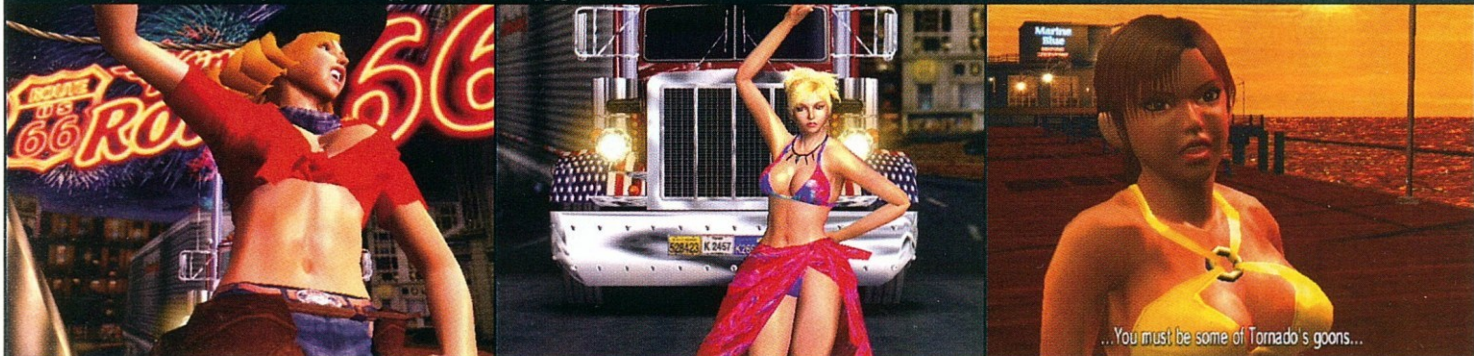
A pályák vonalvezetése és felépítése – noha alapként valóságban is létező helyszínek szolgáltak – túlnyomórészt a fejlesztők buksijából pattant ki, erre bőven elég példaként felhozni a sok helyütt jelen lévő ugratókat és rövidítéseket, melyeket jobbára a legképtelenebb szakaszokra pakoltak ki (teszem azt, a házak teteje között repkedhetünk, vagy egy óceánjáró fedélzetén seperhetünk végig). Helyszínül azok az államok és városaik szolgálnak, melyeken a legendás 66-os országút vezet át, persze ezek némileg leegyszerűsített formában jelennek meg. Öt sofőr közül választhatunk magunknak, szerepel köztük egy hamisítatlan cowboy, egy Barbie-babába oltott amazon, egy bennszülött amerikai indián, a szenegáli piacra is gondolva egy színes bőrű lazagyerek, és a fejlesztők előtt tisztelegvén egy motorizált japán szamuráj. Három alapvető tulajdonságukban térnek el egymástól, a sebesség (speed), a fordulékonyság (torque) és a súly (weight). Az első kettőn nincs mit magyarázni, a harmadik pedig az ellenfeleink összetörésében bír jelentőséggel.

Ugyanis itt ellenfeleink is vannak, akik szintén az értelmiségi kamionos szakmát nézték ki a Pályaválasztási Tanácsadóból, sőt a készítők még egy kis sztorit is rittyentettek, hogy megindokolják a köztük dúló harcot. Eszerint a gonosz és hatalomehes Tornado vállalat teljesen átvette az ellenőrzést a 66-os út felett, a békésen együgyű családi vállalkozásokat pedig kiszorították a szállítmányozási iparágból. A boltosokat verőembereik segítségével tartják rettegésben, a rivális sofőröket pedig rendszeresen leszorítják az útról. Persze mindaddig, ami becses személyünk nem tűnik fel a környéken…

A választható játékmódok száma bőséges. Az első a King of Route 66 mód, amiben tulajdonképpen egy sztorit játszunk végig – Illionoistól Kaliforniáig nyolc államon keresztül, 16 küldetésben kell jobbnak bizonyulnunk a Tornado sofőreinél. Kétféle feladattal fogunk találkozni: akad olyan, amikor a megadott időn belül kell leszállítanunk a szállítmányt, és lesz olyan, amikor egy (vagy több) ellenfélnél kell gyorsabbnak lennünk. Mintegy lazításképpen, egy-két esetben a vontatót gond nélkül kell csatlakoztatnunk a trélerhez – itt az idő mellett arra kell odafigyelnünk, hogy ne tolassunk túl nagy sebességgel, azaz ne károsodjék a szállítmány. Az ilyen feladatokat megelőzően egyébként egy-egy mellékszálba is belefuthatunk, azaz egy helyszínen két-három meló között kell döntenünk (ezek nehézségükben térnek el egymástól). Utolsó ellenfelünk maga Crown lesz, a Tornado vállalat főnöke, de az ő legyőzésével még nem teljesítettük 100%-ban a játékot, ugyanis ehhez az említett mellékszálak mindegyikét is le kell zárnunk.

A konzol-exkluzív Queen of Route 66 módot természetesen nem arról szól, hogy ugyanezt adjuk elő Highway Cattel, az egyetlen női versenyzővel. Talán afféle egyszerűbb karrier-módként definiálnám – arról van szó, hogy mindegyik államnak van egy királynője, nekünk pedig el kell nyernünk a hölgyemények kegyeit. Ehhez különböző feladatokat kell teljesítenünk, minden egyes államban hármat – tekintve, hogy nyolc állam ugyanennyi lánykája vár meghódításra, így tehát kéttucatnyi pályán kell túlverekednünk magunkat. Mind-

↘ Ha másért nem, a látványért mindenképpen érdemes végigszaladni a játékon

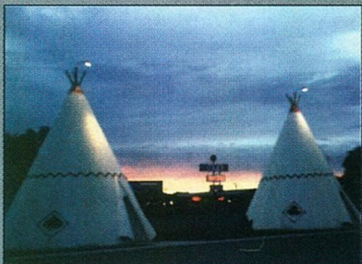


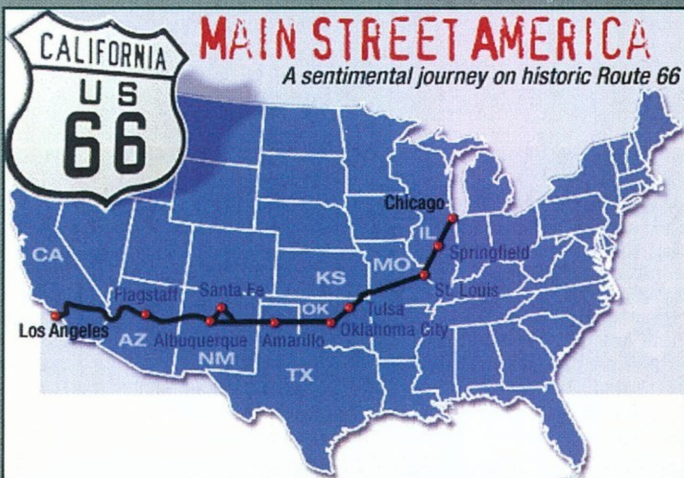
AMERIKA GERINCE



A legendás 66-os út, azaz egy, az Egyesült Államokat szinte teljesen átszelő közlekedési útvonal ötlete eredetileg az oklahoma-beli Cyrus Stevens, és a Missouri állam Springfield városából származó John Woodruff ötlete volt. Előbbit "a 66-os út atyja"-ként is emlegetik, mindazonáltal a két úriember lobbizása addig nem hozott eredményt, míg ötletük nem esett egybe a nagyszabású nemzeti autópálya-, és útépítési programmal. A Chicagóból induló és Santa Monicában (Los Angeles) véget érő úthoz a 66-os számot 1926-ban rendelték hozzá, a kialakításánál pedig alapként felhasználták a legtöbb, akkoriban már meglévő nyomvonalat. A tervek szerint az elszigeteltebb, mezőgazdasági jellegű területeket és kisvárosokat kívánták bevonni a gazdasági vérkeringésbe – ehhez az autóipar (ezzel együtt a teherautó-gyártás) robbanásszerű fejlődése is nagymértékben hozzájárult, erős alternatívát mutatva fel az addig egyeduralkodó vasúti szállítással szemben. Maga az útvonal is kellemesebb kondíciókat kínált a teherautósofőrök számára – a déli vonalvezetés és a nagyrészt lankásabb vidék elviselhetőbb klímával és vezetéstechnikailag könnyebb tereppel járt együtt. Igazán híressé John Steinbeck 1939-es Érik a gyümölcs című novellája, és az egy évvel később ennek alapján készült, hasonló című Oscar-díjas filmalkotás tette – ezekben csak mint "Mother Road", azaz "Anyaút" emlegetik. Ezekben az időkben kisebbfajta helyi népvándorlás zajlott az USA-ban, kétszázezernél is több ember indult Kalifornia, azaz az ígéret földje felé – épp ezért a 66-os út tradicionális közlekedési iránya keletről nyugat felé mutat. Maga az út 2448 mérföld hosszú (kb. 4000 km), nyolc államon és három időzónán halad át. A fejlődésre csak egy példa: 1926-ban csak 800 mérföldjét borította valamilyen burkolat, míg alig több, mint tíz évvel később már minden egyes métere fedett volt, otthonos és barátságos útmenti kis moteljei mindig tárt karokkal várták az utazókat. Az idő aztán elsuhant felette is: hivatalosan 1985-ben szüntették meg (a mai térképeken már nem is szerepel), de addigra már minden szakaszát modern, de személytelen autópályákkal helyettesítették. A kalandosabb utazók azért még megtalálhatják egy-egy öregebb és elhanyagoltabb maradványát, és a vadregényes, öreg út emlékét számos film, dal, regény és klub őrzi (1960-tól 64-ig még egy tévésorozat is futott Route 66 néven) – egy igazi amerikai pedig mindig is az anyaútként, Amerika főutcájaként gondol rá.













↗ Legalább nem mondhatják, hogy értelmetlen a pusztítás

egyikük különböző típusú feladatokkal halmoz el minket: lesz gyorsasági szállítás, a riválisok szétzúzása/megelőzése, a városban szétszórt drágakövek gyűjtögetése, vagy éppen egy robbanó rakomány detonáció előtti célba juttatása. Jutalmunk valamiféle debil, az államra jellemző nyeremény (egy évre elegendő pizza vagy steak, de kaptam helyi kuriózumként egy jókora meteoritot is), és egy kis műsorszám magától a királynőtől (ez valamilyen erotikus tánc, netán egy kevéssé gerjesztő dalocska eléneklése). Eredményünktől függően itt is fizetség üti a markunkat, ebből a versenyek közt tuningolhatjuk a gépünket, illetve különböző power-upokat vásárolhatunk (nitrók, plusz másodpercek). Amennyiben a királynők minden kívánságát teljesítettük, egy giccses jelenet keretében mindegyikük bejelenti, hogy csatlakozni szeretne hozzánk – így a játék végére pontosan dupla annyi lánykát tehetünk a kirakatba, mint amennyi fénykorában alkotta a Spice Girlst (már ha volt nekik olyan…).

A Route 66 menüpont alatt nyolc minijáték kapott helyt (emblémagyűjtögetés, autózúzás és társaik), és különböző színű érmékért szállhatunk harcba (aranytól a bronzig). A Rival Chase mód nevéhez hűen arról szól, hogy a riválisunkat az adott versenyszakasz alatt teljesen tropára törjük, de az egyes versenyek után sajnos nincs lehetőségünk az állásmentésre. Ezeken kívül a VS-sel a szokásos multiplayer versengésben vehetünk részt, amely horizontálisan osztott képernyőn zajlik.

Őszintén szólva, nem vagyok elájulva a prezentációtól, bár nem szabad elfeledkezni róla, hogy egy kétéves arcade-átirattal van dolgunk (nem számít – így jár, aki ennyit késik!). A grafika mondjuk semmivel sem rosszabb, mint a BMT-ben, de ezzel együtt sem egy nagy durranás, egyedül a változatos és interaktív (értsd: lerombolható) terep tetszett igazán. Megemlítendők még a műszerfal-nézetek, ezek nagyon jópofák, főleg, hogy némi életet is vittek beléjük azzal, hogy bukkanóknál ugrik egyet az ablakban a kalap, vagy egy élesebb kanyarnál csúszkál az újság. Valós fizikáról jelen esetben nem ildomos beszélnünk, de azért érezni, hogy nem egy versenyautó ficánkol a kezünk alatt. Az irányítással semmi gondom nem volt, de egyébként a játék támogatja a GT Force kormányt is (szerintem feleslegesen, ide bőven elég a kontroller). A képregény-szerű, rajzolt karakterek jó fejek, a zene azonban semmitmondó, a szinkronhangok pedig egyszerűen botrányosak. A legnagyobb problémám a játékkal a túlságosan rövid játékidő. A King of Route 66 végigtolása mindössze másfél órámba került, a Queen – noha ez a legkomplexebb játékmód az összes közül – 5-6 óra alatt kivégezhető, a minijátékok elég gyengék, a Rival Chase pedig nem valami motiváló. Ebből a szempontból a BMT kétségívül jobban sikerült a kereskedős, szállítós játékmenetével, még akkor is, ha ismerjük a KoR66 játéktermi gyökereit. Az is nagyon szúrta a szemem, hogy majdnem egy percet töltöget minden egyes menet előtt a gép – és maga a tényleges futam sokszor még harminc másodpercig sem tart. Még abban az esetben is újratölti a pályát, ha az már egyszer bent ficánkol a memóriában, és ez roppant bosszantó. Azt hiszem, a King of Route 66 – bár mindenben jobb, mint közvetlen elődje, az 18 Wheeler – nem érdemel erős közepesnél jobb érdemjegyet – manapság egy jó játéknak ugyanis nem két délutánig kell kitartania…

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Iszonyatosan összezúzhatunk mindent
- Sokféle játékmódban indulhatunk
- Pofás a vezetőfülke nézet

ELLENE

- Nagyon rövidek az egyes szakaszok
- Egyáltalán nem viselkedik élethűen a gép
- Nagyon hosszú a töltési idő

PEREPUTTY

- **Big Mutha Truckers** *Empire*
- **King of Route 66** *SEGA*
- **18 Wheeler** *SEGA*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	62
SZAVATOSSÁG	58

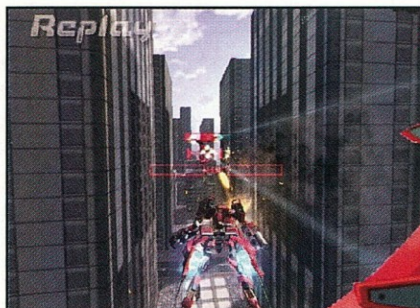
ÍTÉLET

67

1-2 játékos | NTSC | WWW.SEGA.COM

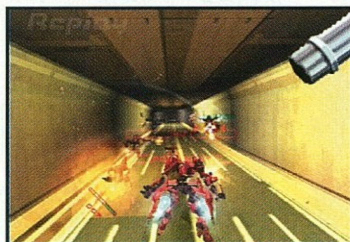


↗ Az irodaházakban nyilván Al-Kaidás robotoknak néznek bennünket











Ha elkaplak, azt bizony mechkeserülöd!

MURAKUMO
RENEGADE MECH PURSUIT

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** FROM SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2003.03.05. **NTSC**

A nagyközönség az első videókat és képeket a 2001-es Tokyo Game Shown pillanthatta meg a From Software készülőfélben lévő óriásrobotos játékáról – és ezek alapján már akkor sejteni lehetett, hogy ez a játék érdekes egy alkotás lesz. Már az a bejelentés is hatalmas meglepetés okozott, hogy a Murakumo Xbox-exkluzív lesz – egyrészt még nem ismerhették a konzol eladási mutatóit, másrészt japán fejlesztőcsapatok nem túl sűrűn szoktak elkalandozni az amerikai konzol felé. Ugyanakkor a fejlesztő kiléte is felcsigázta a kedélyeket, a From Software programozói ugyanis már jó néhányszor bebizonyították, hogy értenek valamicskét a robotos játékokhoz – elég, ha a méltán népszerű és sokak által a legjobbnak tartott Armored Core-sorozatot említjük, amely PlayStationön és PS2-n is szép sikereket ért el.

A japán eredetű fejlesztések jó szokásához híven a Murakumo a felkelő nap hazájában már tavaly augusztusban megjelent és – az Xboxot nem éppen kitörő lelkesedéssel fogadó – japcsiknál egészen sikeres lett.

Mint minden játékban, itt is van egy háttértörténet, amely során megideologizálják, hogy miért is kell rommá lőnünk a szegény szerencsétlen ellenfeleket. Eszerint Oliver Port városában járunk, valamikor a nem is olyan távoli jövőben. A város szinte minden szegletében nagy hatótávolságú mikrohullámú tornyokat állítottak fel, ezek segítségével használják fegyvereiket és közlekednek több száz km/h-s sebességgel a mechák, illetve jelen esetben az A.R.K.-ok. A rövidítés az Artifical Reflexive Kineticoid kifejezést takarja, amit sem lefordítani, sem használni nem szeretnénk, ugyanis ebben a formájában egy kissé nehezen emészthető – maradjuk inkább egyszerűen a robotnál. A technikai fejlődés olyan mértékű, hogy néhány újabb prototípus már emberi pilóta nélkül is képes szárnyalni a levegőben. A robotokat a városban ténykedő Lugnal elnevezésű cég fejlesztette ki és működteteti. Az alapjáraton ártalmatlan, rendfenntartást szolgáló A.R.K.-ok azonban egyre furcsábban kezdenek el viselkedni, és egy nap megkezdik a város pusztítását. Mivel a nagy harci potenciállal rendelkező robotokat csak hasonló képességekkel bíró társaik képesek megfékezni, a Lugnal villámgyorsan felállít egy ember irányította robotokból álló különleges osztagot, a Murakumot, melynek feladata, hogy levadássza a pusztítókat, és kiderítse, mitől is őrültek meg a békés „vasparipák". Miután végignéztük a profi munkáról tanúbizonyságot tévő introt, indulhatunk is a harcszíntérre. Az egyetlen választható játékmód a történet végigvitele, a Scenario. Csapatunk kezdetben mindössze egyetlen főt számlál: a piros színű LX-55-ös Vanguard elnevezésű robotot terelgető Gerald Rothschild lesz elsőként bevethető hősünk. A küldetések nem nevezhetők bonyolultnak: ártalmatlanná kell tennünk az ellenséget, mielőtt elkövetne valami nagyobb galibát. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a légtérben száguldva üldözőbe kell vennünk egy A.R.K.-ot és hosszabb-rövidebb kergetőzéseink során (amelyekre ugyebár az alcím is utal) le is kell lőnünk. Nemcsak ő lesz az egyetlen, aki a pokolra kíván minket, a játékban való előrehaladásunkkal további, szintén robotok képében jelentkező, kisebb ellenállásokba is ütközhetünk. A fő cél azonban mindig a kijelölt robot megsemmisítése lesz, a misszió az ő leszedésével válik befejezetté. A likvidálást pusztító erejű fegyvereinkkel érhetjük el, melyek között megtalálható valamilyen sugárnyaláb, rakéta, géppuska, vagy akár egy nagy hatótávolságú kilőhető penge is. Az első befejezett küldetés után megkapjuk a játékban szereplő összes (szám szerint öt) meglovagolható fémszörnyeteget. Mindegyik más és más tulajdonságokkal bír, a szokásos elosztásban: akad, amelyik gyorsabb, de nehezen irányítható, lesz lassú és halálos, van, amelyiküknél a pajzs erőssége a legfőbb fegyvere és így tovább.

A játékmenet, azaz a vadászat első hallásra egyszerűnek tűnhet, és – őszintén szólva – a hetedik küldetésig az is. A gép rangsorol a nyújtott teljesítményünk alapján, és igen könnyedén osztogatja az A és az S besorolásokat (melyekre mondjuk a későbbiekben szükségünk is lesz). Azonban a játék második fele már cseppet sem ilyen egyszerű: egyre keményebb és szívósabb ellenfelek lepik el a várost, ilyenkor már érdemes

↘ Kétségtelenül elszabadult a pokol...



↘ Hárman egy ellen? Nem szép, de hatékony!



↘ Remélem, az erdész nem látja mit művelek



típus: LX-55 VANGUARD
pilóta: GERALD ROTHSCHILD
fegyverzet: elsődleges: géppuska
másodlagos: multifunkciós rakétalövedék

információ: Az egyetlen bevethető masina a játék elején. Nagyon jó a manőverezőképessége és meggyőző erejű a speciális támadása. Egyetlen hátránya, hogy kicsit lassú, de a játék elején ez a tulajdonság az irányítás elsajátítás végett inkább előny, mintsem hátrány.



típus: LX-55 LANCER
pilóta: CHRISTIE LINKLATTER
fegyverzet: elsődleges: plazmalövedék
másodlagos: szétszóródó sugárnyaláb

információ: Az első küldetés befejeztével már választhatóvá válik (akárcsak a többiek). Másodlagos tűzereje igen hatásos, melynek jelentősége főként a 8. misszió után körvonalazódik. Jó a manőverezési képessége is, de a páncélzata sajnos elég gyenge.



típus: LX-55 EQUALIZER
pilóta: LEVIN KIRK
fegyverzet: elsődleges: páncélököl
másodlagos: elektromos ágyú

információ: A tizedik küldetés után érdemes bevetni, mert vastag páncélja igen jól bírja a lövéseket, melyekre onnantól fogva rendre fel kell készülnünk. Robosztus felépítése miatt nem tartozik kifejezetten a mozgékonyabb kategóriába.



típus: LX-55 PALADIN
pilóta: DAVID NIVES
fegyverzet: elsődleges: shotgun
másodlagos: energiapajzs

információ: Kétségtelenül a legnagyobb testű gépezet, ezért strapabíró, ám meglepő mód meglehetősen gyors is. Nagy hátránya viszont, hogy lassan reagál az irányváltoztatásokra. A védőpajzs használatának a játék vége felé pedig nagyon fogunk örülni.



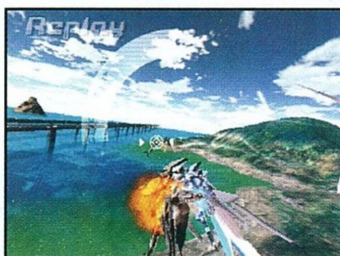
típus: LX-55 RAPIER
pilóta: LISA WAKURA
fegyverzet: elsődleges: hipervibrációs pengék; másodlagos: pulzáló rakétalövedék

információ: A Vanguard után talán a második legjobb és legsokoldalúbb gépezet. Hihetetlenül gyors, mégis viszonylag jól irányítható, bár a hirtelen kormánymozdulatokra egy kicsit lassan reagál. A nagy hatótávolságú, kilőhető pengéinek köszönhetően messziről is könnyedén eltalálja az ellenséget.





↗ Valakinek itt tengernyi problémája akadt





lesz, sőt muszáj bevetni a többi csapattagot is. Valamire azonban nagyon oda kell figyelnünk – mégpedig a követési távolságra. Ha ugyanis nagyon messze kerülünk az ellenségtől, netán eltévedünk, akkor menthetetlenül vége a küldetésnek. A porrá zúzásra váró alany útvonalát mindenképpen ki kell tapasztalni, a játék második felétől kezdve ugyanis szinte biztosra veszem, hogy elsőre senki sem tudja megoldani a rá kirótt feladatokat. Amennyiben teljesítettük a 17 küldetést, akkor válnak elérhetővé a további opciók is. Először is kapunk egy új robotot, az LX-30-ast, ezenkívül a Free Mission módot, amelyben a már teljesített pályák bármelyikét választhatjuk, illetve – ha sikerült minden küldetést A vagy annál jobb rangsorolással teljesíteni – akkor játszhatóvá válik az Expert Mission is. Itt 10 újabb misszió vár ránk, értelemszerűen nehezebb fokozaton. Ha ezeken is túlverekedtük magunkat, akkor egy speciális képgaléria a jutalmunk. Fanatikusok megnézhetik a 2001-es Tokyo Game Show-n bemutatott elképesztő videót is, ám ehhez végig kell nyomni az Expert mód minden küldetését, méghozzá SS rangsorolással – ehhez mindenkinek kellemes szórakozást kívánok...

Elemezzük egy kicsit a játék technikai tudását! Az biztos, hogy a Murakumo az eddigi leglátványosabb robotos játék, ehhez kétség nem férhet. A képfrissítés eszelősen gyors: az embernek tényleg megvan az az érzése, hogy közel 800km/h-ás sebességgel száguldozik az egészen szép nagyvárosi terep felett, a Takashi Aoyagi által tervezett robotok pedig csodálatosak. A lövések és a robbanások szintén nagyon látványosra sikerültek, az általuk keltett hőhullám egy speciális effektnek köszönhetően szemmel is érzékelhető. A törési modell is nagyszerű, gépünk amortizálódása több szakaszra osztható: néhány bekapott lövés hatására a páncélzat elkezd rongálódni, majd meglazul és leszakad, a későbbiekben elkezd lángolni a vázszerkezet, míg végül robotunk szinte teljesen irányíthatatlanná válik és felrobban. A pályák felépítése annak ellenére változatos, hogy mindvégig Oliver Portban járunk – kergetőzhetünk a felhőkarcolók között, alagutakban vagy akár a tenger felett. A tereptárgyak szinte mindegyike szétlőhető, a hidak lábai, a tornyok, az épületek és minden egyéb objektum kedvünkre „átszabható". A Dolby 5.1-es hangzás is hatásos, a mögöttünk becsapódó lövedékek, illetve az előttünk haladó ellenfél hajtóműjének süvítése egyaránt nagyszerűen szól.

Persze azért minden nem tökéletes, lévén ilyen játék nincs – pár kisebb hiba akad a Murakumoban is. Ennek számít például a sztori-mód rövidsége. Kevés a pálya – igaz, ezek kellőképpen megizzasztják a játékost, de az AC3-ban azért jóval több küldetésben tették próbára az idegeinket. Szomorú az is, hogy mindössze öt robotot tudunk irányítani (illetve hatot a megnyerhető LX-30-assal együtt), ez sajnos kevés. Nem valami nagy szám az sem, hogy feladatunk mindössze abban merül ki, hogy követjük az ellenfelet, aztán szétlőjük. Persze, erről szól a játék, de igazán meg lehetett volna spékelni a dolgot egyéb feladatokkal is, netán néhány titkos küldetéssel. Hibái ellenére talán az eddigi legjobb és legszebb robotos játékot tisztelhetjük a Murakumoban (legalábbis Xboxon). Még azt is megkockáztatom, hogy a From Software eddigi legjobb alkotása (Reiker szerint ugyan az AC3 trónja megkérdőjelezhetetlen, de az azért egy kicsit más stílus). Ezek után már csak abban reménykedem, hogy a folytatás sem marad el, mert ez a játék megérdemel egy következő részt.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- A száguldás élménye fantasztikus
- Igényes videók és grafikai megvalósítás
- Ha belekóstoltál, nem tudod abbahagyni

ELLENE
- A sztori mód meglehetősen rövid
- Kevés kipróbálható robot
- Alapvetően ez csak egy sima shooter

PEREPUTTY
- Murakumo *Ubi Soft*
- Phantom Crash *Phantagram*
- Robotech Battlecry *TDK*

1 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	87
HANG	84
SZAVATOSSÁG	76

WWW.FROMSOFTWARE.CO.JP

ÍTÉLET
83





↗ Milyen fotogén a farkam! (*Az a „függőleges vezérsík", te farok! – a szerk.*)





■ Felszállóágban van-e a SEGA?

AERO ELITE COMBAT ACADEMY

TÍPUS SZIMULÁTOR **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** SEGA-AM2 **MEGJELENÉS** 2003.03.12. **NTSC**

Alig hiszem, hogy létezik olyan ember, akinek ne izgatná a fantáziáját a repülés. Ezzel a képességgel ugyan fajunkat nem áldotta meg a Teremtő, de az emberi természetből eredően ősidők óta vágytunk a szárnyalásra. No, persze elég volt csak felpillantani az égre, hogy láthassuk, a legcsúnyább madár is milyen kecsességgel hasítja a levegőt. Az alkotó értelem viszont nem ismer akadályokat: amikor a tudomány kezdte felfedni titkait, a repülés egy misztikus valamiből hamarost célponttá vált – kutatások, vadabbnál-vadabb ötletek és kísérletek célpontjává. Az első repülőgéptervrajz az univerzális zseni és polihisztor, Leonardo de Vinci nevéhez fűződik az 1500-as évek elejéről, aki egy gépet madárszárnyakkal ábrázolt. Majd háromszáz évvel később, 1783-ban a Montgolfier-fivérek már embert is a magasba emeltek hőlégballonjuknak köszönhetően, innentől kezdve pedig megállíthatatlan volt a fejlődés. Az első ember irányította, motoros, levegőnél nehezebb, irányított repülő szerkezetet a Wright-fivéreknek köszönhetjük, minden mai repülőgép atyja 1903. december 17-én emelkedett a magasba. Nem folytatom, mert felesleges – a repülés napjainkra hétköznapi dologgá, sőt szükségletté vált. Ettől függetlenül egészen más érzés utasként ülni egy repülőn, mint teljhatalmú uraként irányítani azt – és ez utóbbi nekünk, átlagembereknek még mindig nem elérhető, nem is beszélve a férfiember fantáziáját talán még jobban felcsigázó katonai repülésről. Ennek a hiánynak az enyhítésére viszont ott a konzolunk, amelybe csak bepaszírozunk egy repülőgép-szimulátort, és ideig-óráig máris pilótának érezhetjük magunkat.

A konzolos repülés kedvelői számára (legalábbis azoknak, akiknek van/volt Dreamcastjuk) nem lesz ismeretlen az Aero Elite: CA, ugyanis a játék az AeroWings-sorozat szerves folytatása, csak immár új platformon. A játék tulajdonképpen egy egyszerűbb, viszont rengeteg régebbi és újabb géptípust felvonultató katonai repülőgép-szimulátor. Nem, nem kell felszisszenni sem az egyszerűbb, sem a szimulátor szó hallatán – a program ugyanis elég komoly ahhoz, hogy szimulátornak nevezzük, viszont a lehetőségeink sokkal korlátozottabbak, mint egy, szinte a valóságot reprodukáló szimulátorral repülve. Szinte biztos, hogy ennek a hardverkorlát (közelebbről: az irányító kevés gombja) az oka, ettől függetlenül biztosan az egyik legkomolyabb konzolos szimulációval állunk szemben.

Az irányítást érdemes a program által felkínált beállításon hagyni, mert jó a gombkiosztás (ha megszoktuk, hogy a tolóerő növelése/csökkentése nem a szokásos R1-L1 gombokon van, semmi problémánk nem lesz vele) – de akár kedvünkre át is definiálhatjuk. Az analóg kar érzékenysége három fokozatban állítható, véleményem szerint a középső (alap)állapot túlságosan érzékeny, ezáltal nagyon finom mozdulatokat kíván meg tőlünk, így feltolhatjuk nyugodtan a „keményebbe". Ez főként a helikopter irányításánál lesz sarkalatos probléma – itt egy-egy hirtelen vagy rossz irányban kivitelezett mozdulat alapvetően megváltoztathatja az egész jármű dinamikáját, ami óriási gondokat okozhat, a korrigációhoz pedig piszok ügyesnek kell lenni. A repülőket kétféle kameranézetből követhetjük nyomon, az egyik a pilótafülke-, a másik egy külső, bizonyos határokon belül mozgó, felülről-hátulról követő kamera. Noha utóbbi kétségkívül látványosabb, én mégsem ezt ajánlanám, mert a jármű helyenként a képernyő igen nagy részét elfoglalja, és ekkor az életfontosságú információkat megjelenítő HUD adatainak leolvasásában zavaróan hathat. Apropos, HUD: a kidolgozása abszolút nem egy nagy szám, de a legfontosabb funkciójának tökéletesen megfelel: minden lényeges információ jól leolvasható róla – kivéve, amikor a tűző nappal szemben haladunk…

Az Aero Elite: Combat Academy-t alaposan megszórták játékmódokkal, de ami még meglepőbb, hogy a nevük alapján valami teljesen mást várna az ember, mint amit végül is kap. Az Arcade tulajdonképpen egyfajta leegyszerűsített sztori-mód. Először is kiválasztjuk a hangárban már rendelkezésünkre álló, repülni kívánt gépet, és ezután kapcsolódunk be az akcióba. Különböző helyszíneken, de egymás után kapjuk az ilyen-olyan feladatokat, amelyek háttértörténetét vagy egy videóbetét, vagy pedig egy légiirányító-hölgy magyarázza el. A feladat az esetleges időlimit mellett pontszámra megy – a lényeg, hogy minden pályán megszabták azt a ponthatárt, amit elérve (és túlélve a kurrens csatát) átléphetünk a következő pályára. Végtelen lőszerrel és rakétával rendelkezünk (!) de, egy feladatnak csak háromszor futhatunk neki, ha harmadjára sem sikerül teljesíteni, kezdhetjük elölről az egész sorozatot (a feladatok mindig ugyanazok és ugyanolyan sorrendben is követik egymást). Nem tudom, mennyire valósághű dolog ez, szerintem jobb

↘ Amerikai segélyszervezetek Iraknak szánt csomagja



↘ Ha egy probléma égető, jól jön az utánégető



↘ A Napra lehet lőni, de rám nem!













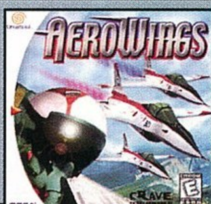
↗ Nem éppen a felezőn, de végül is csak leszálltam!

LÉGIBALETT-TÖRTÉNET

Az Aero Dancing sorozat születése és formálódása szorosan egybenőtt a Dreamcast történetével. Az első rész 1999-ben jelent meg Japánban Aero Dancing featuring Blue Impulse néven (ez rá egy fél évre követte az USA NTSC kiadás, AeroWings név alatt). Az igazi érdekessége, hogy mindennemű fegyveres harcot nélkülözött – az eredeti címben szereplő Blue Impulse ugyanis egy japán műrepülő-csapat, a feladatok pedig a játékban is ilyesféle irányultságúak voltak. Éppen az akció hiánya miatt volt mérsékelt a sikere is, amely szerencsére akkora azért volt, hogy érdemesnek tartottak elkészíteni egy folytatást. A 2000-es Aero Dancig F (J), AeroWings 2: Airstrike (USA), illetve AeroWings 2: Strike Force (EU) ennek köszönheti az erőszakosabb alcímeit, illetve az F (Fighter) megjelölést – valamint azt, hogy már komoly légicsatákat is kellett benne vívni. Az Aero Dancing I, mint harmadik rész, hivatalosan kizárólag a távol-keleti Dreamcast-tulajokat boldogította, az I betű itt az internetet jelenti, a kamikaze-hajlamú fiatalemberek tehát (legalábbis egyszer) online is vígan hasíthatták az eget. A sorozathoz emellett számos kiegészítő lemez is megjelent (csak Japánban), amelyekkel most nem foglalkozunk. Így lett tehát az Aero Elite hivatalosan a negyedik rész – olyannyira, hogy a tavaly szeptemberben megjelent eredeti Japánban Aero Dancing 4: New Generation néven fut.













↗ Akcióban a Blue Impulse

lett volna valami komolyabb, hadjáratszerű küldetésrendszert kidolgozniuk. Mindenesetre a jó teljesítménnyel új gépek is nyerhetők.

A Training valóban a gyakorlás, csak egy „kicsit" mélyebb, mintsem azt gondolnánk. A kezdetekben a Blue Impulse nevű japán műrepülő-csapat (akik a szintén japán első rész címében is szerepelnek) által használt T-3-as gépet használhatjuk, de ahogyan sikeresen teljesítjük az egyes nagyobb fejezeteket (ez általában 7-8 feladatot jelent), úgy kapunk újabb és újabb gépeket, amelyekkel tovább folytathatjuk a programmal való ismerkedést. Ekkor már egyrészt más, nehezebb feladatokat kapunk (pl. kötelékben való repülés), de a jellegük is eltér, hiszen az első masinánk propelleres, míg a későbbiek között lesznek szuperszonikus gépek is, sőt, itt gyakorlatozhatunk a már emlegetett helikopterrel is (amellyel mindenkinek kellemes időtöltést kívánok az utolsó feladataihoz – a kezem remegett, a szemem pedig kifolyt, mire megcsináltam őket…). A játékmód nagyszerű: először is elmagyarázza és bemutatja a gép, hogy mit és hogyan is kell(ene) végrehajtani, ezután jövünk mi a bohóckodásunkkal, a mutatott teljesítményt pedig képanyagban és pontszámban egyaránt kiértékeli, közben pedig felhívja a figyelmet az elkövetett hibákra. A maximális pontszám feladatonként 100, 60 felett már átengednek minket a következő leckére. Ez a játékmód olyan hosszú időtöltést kínál és annyira élvezetes (bár káromkodni azért gyakran fogunk), hogy semmiképpen sem nevezném egy szimpla gyakorlásnak, mert az kissé degradáló lenne.

Aero Meet 2002 – ezalatt a menüpont alatt küldetéstípusok szerint szortírozták a feladatokat, az Air to Airben szimpla dogfightot (légiharc) játszhatunk, a Surface-nél a szárazföldi alakulatokat kell megsemmisítenünk, a Maneuver ügyességi feladatokat takar (pl. légballonokat kell kilőnünk), a Recon alatt pedig a nem közvetlen harci cselekményeket, hanem a kisegítő, felderítő jellegű akciókat hajthatjuk végre. Hasonlóképp a Traininghez, addig itt sem ugorhatunk a következő pályára, amíg az előzőt nem teljesítettük megfelelő pontszámmal, az adott időn belül. Ebben a játékmódban is nyerhetünk különböző vadászgépeket.

A Free Flight arra szolgál, hogy mindent a szájízünknek megfelelően állíthassunk be: meghatározhatjuk az ellenfelek fegyvernemét, számát, típusát és elhelyezkedését, a mesterséges intelligencia tudásszintjét, a nehézségi fokozatot, a helyszínt, az időjárási körülményeket és a napszakot. Solo Flight esetén csak simán körülnézhetünk, sétarepülhetünk egyet, Air Attacknél a légiharcot, Surface Attacknál pedig a levegő-föld harcot konfigurálhatjuk. A Random Mission választásakor pedig véletlenszerűen állítódnak az értékek.

Amint észrevettétek, szinte minden egyes játékmódban lehet repülőket nyerni – ez egyáltalán nem véletlen, az Aero Elite: CA-ben több, mint hatvan modern és (közel)múltbéli vadászgép pilótafülkéjébe csüccsenhetünk be. Jól hangzó szám, de ha azt is hozzátesszük, hogy mindegyik érezhetően másképp viselkedik, akkor az már egyenesen imponáló. A gépek külalakjára sem lehet egy rossz szavunk sem (igaz, semmivel sem szebbek, mint az Ace Combat 4-ben). Villognak a jelzőfények, szépen animált a futómű kieresztése, jó nézni, ahogy kinyílnak a légterelő lapátok és az utánégető is gyönyörűen beizzítja a levegőt. Ami gázos, az maga a terep, mert a szokásos szimulátor-jellegzetesség itt is előjön: magasról még egész dögös, de közelről olyan ocsmány, hogy az embernek frankón felfordul a gyomra. Tekintve, hogy sok olyan feladat van, amikor 500 láb alatti magasságból kell fényképeznünk az ellenséges objektumokat, ez cseppet sem szívderítő. Valamennyire kompenzálja ezt a 12 különböző terep, ezek azért kellő változatosságot jelentenek a napszakok és az időjárás variálásával. A robbanásoktól sem jojóztak a szemeim – sajnos elég csúnyácskák. A mesterséges intelligenciát és magát a szimulációt csak dicsérni tudom, a játék kellő kihívást jelent, repkedni és légicsatákat vívni pedig nagyon élvezetes. A sok játékmód és megnyitható extra miatt a hosszú játékidő is garantált (és még osztott képernyős multiplayer-versengés is van). Bár az igazi kedvencünk még mindig az Ace Combat 4 maradt, szerintem az AE: CA sem hiányozhat egyetlen repkedni vágyó PS2-tulaj gyűjteményéből sem.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Iszonyatos mennyiségű repülő
- Szinte mindegyik játékmód igazi kihívás!
- Élvezetesek a légicsaták

ELLENE

- A felszín közelről bűn ronda
- Néha az őrületbe kergeti az embert a nehézsége
- Nincs túl sok koncepció az arcade-mód mögött

PEREPUTTY

- Ace Combat 4 – *Namco*
- Aero Elite: Combat Academy – *SEGA*
- Lethal Skies – *Majesco*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	82
SZAVATOSSÁG	89

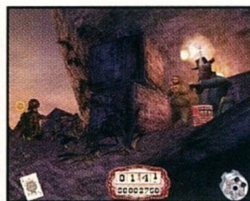
ÍTÉLET

74

1-2 játékos   NTSC   WWW.SEGA.COM



↗ A „Mesterlövész” név ellenére nem nagy szám a tábornok





↗ Vége a műsornak, nyomás lányok!




A meglopott bandita

GUNFIGHTER2

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** REBELLION **MEGJELENÉS** 2003.03.28. **PAL**

Bankrablók, dezertált katonák, korrupt sheriffek – a Vadnyugatnál ideálisabb helyet aligha lehet találni egy kiadós tűzpárbajhoz. Mégis: a fénypisztolyos játékok közül alig van, amelyik ebben a környezetben játszódna. Több mint tíz éve már annak, hogy a játéktermekben, majd később a 3DO konzolján leszámolhattunk Mad Dog McCree bandájával, s bár „Veszett Kutya” visszatért még egy folytatásban, utána semmi hasonló nem jelent meg. Alig másfél éve aztán végre a Ubi Soft megpróbálta betölteni az űrt, amikor a Gunfighterben a „vadnyugati Robin Hood”, a legendás Jesse James alakját keltették életre. A próbálkozás szép volt, de talán egy kicsit megkésett a már lefutóban lévő PlayStationre.

A második próbálkozás most valamivel ígéretesebb. A történet odáig változatlan, hogy Jesse kedvese, Zee megint szerepel, akit természetesen újra elrabolnak. Ezúttal Jesse (valóságban is létező) partnere sántikál valami rosszban: Bob Younger ugyanis Jesse-t vádolja amiatt, hogy megölték a testvérét. Noha emberünk valójában mindent megtett a megboldogultért, Jesse mégis úgy érzi, tartozik valamivel Bobnak, ezért beveszi társnak a legújabb „balhéjához”. A terv egyszerű. Fort Knox erődjébe tartott egy nagy láda arany, de sosem érkezett meg, mivel a félszemű Jameson tábornok vezetésével néhány renegát katona elrabolta. Miután Jesse fülébe jutott, hogy Deadcrow Gulch mindenre kapható sheriffje felajánlotta a bankját a szajré elrejtéséhez, úgy érzi, eljött az igazság pillanata. Jesse, Zee, és Bob kirámolják a bankot. Minden simán megy, csakhogy amikor távoznának, Bob nemhogy nem segíti fel Jesset az arannyal megrakott kocsira, de ráadásul egy égő kanócú dinamitot hajít emberünk képébe, és ráparancsol Zeere, hogy hajtson...

Ennél jobban bizony aligha babrálhatott volna ki Jesse-vel, aki ott marad pénz és nő nélkül, ráadásul a zajra elősereglenek a megrövidített rablók. A szorongatott helyzetből csakis hűséges hatlövetűjével tud kitörni, amit persze – annak rendje s módja szerint – azonnal meg is kap a játékos. A Time Crisison nevelkedett revolverhősöknek alighanem ismerős a játékmenet: célzunk és lövünk, ha pedig minket céloztak be, gyorsan lebújunk. A játék természetesen Guncon 2-kompatibilis, úgyhogy a célzás szó szerint értendő, jóllehet használható azért az irányító is.

A helyszínek – melyeken szokás szerint automatikusan halad a főhős – meglehetősen hangulatosak. Deadcrow Gulchban például végigmehetünk az összes jellegzetes épületen, ami egy western filmben valaha előfordult. A bank szomszédságában a koporsókészítő satupadja nyújt fedezéket, majd felrohanunk az emeletre, ahol egy megriadt lányka bújik a takarója alá, miközben a szobába banditák rontanak be. A balkonról átugrunk a „Saloon” épületére, s amikor a mulatóban folytatódik a harc, kánkánt járó táncosnők szaladnak szét... Egy lövöldözős játékban a törékeny berendezési tárgyak fontos hangulati elemnek számítanak, úgyhogy díjazni lehet a széttörhető üvegeket és ablakokat. Sőt lámpásokat is telibe trafálhatunk, s így valamennyire besötétíthetünk – a grafika pedig egész csinosnak mondható.

Az ellenfelek viselkedése ugyancsak pozitívumként értékelhető. Nemcsak nekünk kell fedezékbe húzódnunk, hogy újra töltsünk, hanem ők is ugyanúgy táraznak, s ezt az időt gondosan kihasználhatjuk. A pisztoly szerencsére pontosan visz, értve ezalatt, hogy a játék megbízhatóan számolja ki a találatok helyét. Ez ugyebár azért fontos, mert egyrészt nagyon távoli ellenfeleket is be kell céloznunk, másrészt az is számít, hol találtuk el az ellenfelet. A PS-es Gunfighterben sajnos néha még az is találatnak lett véve, ha mellé lőttünk, és a halottak szabvány animációval terültek el, most azonban a lábát fájlalja, akinek a tyúkszemét találtuk el, megpördül, akit vállon ért a golyó, hátast vet, akit mellbe lőttünk, a fejre célozva pedig gyakran előfordulhat, hogy csupán a delikvens tökfödője röppen le.

Egy vadnyugati csetepatéban persze nemcsak golyó által lehet elhullani: az ellenségeink közül egyesek a kezük ügyébe kerülő üvegekkel dobálóznak, mások dinamitkötegekkel lepnek meg minket, vannak banditák, akik a késsel bánnak jól, és van olyan is, aki szimplán az öklét használja. A figyelmetlen játékos továbbá hordóval is agyoncsapható, vagy közlekedési balesetben is elhullhat. Utóbbira akkor van alkalom, amikor az egyik pályán kocsira pattanunk, és a száguldó járműről nemcsak az ellenség golyói szedhetnek le minket, hanem a rossz helyen nőtt kaktuszok is.

Azt semmiképp nem mondhatni, hogy egyhangú lenne Jesse új kalandja, viszont azt sem, hogy túlzottan hosszú – ráadásul elég könnyű is. (A „főellenségek” kiváltképp nevetségesek.) Minthogy már a korábbi részt is a rövidsége miatt érte kritika, ezúttal szabad útvonalválasztás és megnyerhető fegyverek csábítják a játékost az újrakezdéshez. Megnyerhető extraként jelentkezik továbbá a nehézségi szint is, hiszen először csak bronzsarkantyúért mehetünk, s csak később adatik meg az ezüst és az arany. Akadnak megnyitható mini-játékok is, melyeknél különböző céllövő versenyeken indulhatunk, és az sem mellékes, hogy a sztori módot ketten is lehet játszani. Végül jó hatással van a szavatosságra a játék Arcade-módja is, melynél nemcsak hogy külön-külön játszhatjuk az egyes pályákat, hanem mások a szabályok is: pénzért kell küzdenünk, a pontosságra kell rámenni, vagy adott határidő alatt kell végezni.

Amennyiben el kell helyezni valahol a stílusában ezt a játékot, nagyjából abba a középkategóriába tartozik, mint mondjuk az Endgame, azonban hangulatában mégis jóval több annál. Ugyanis egészen egyedi atmoszférát teremt, amikor igazi vadnyugati díszletek között irtjuk a rosszfiúkat, s eközben a játék zeneszerzője Morricone stílusában adja elő magát – meghozzá nem is rosszul! Csakúgy, mint az elődje, a Gunfighter 2 is azért éri meg a pénzét, mert kitűnő érzékkel idézték fel a nagyszerű spagetti westerneket.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE
- A zene
- Mindenütt látható golyónyomok, törékeny cuccok
- Sokféle játékmód

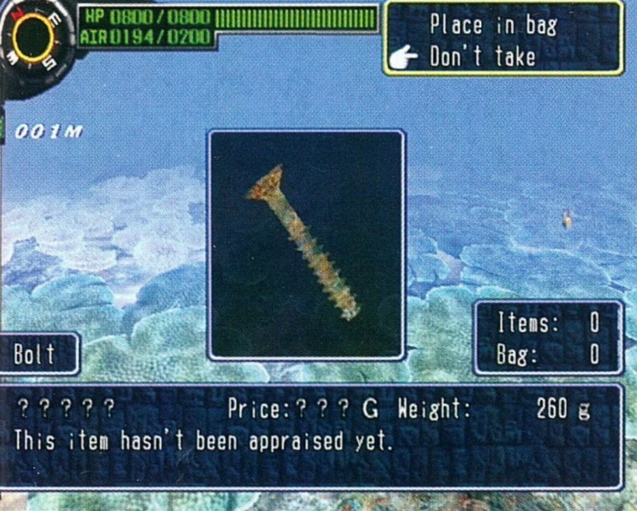
ELLENE
- Rövidek a küldetések
- A főellenségek nem rúgnak labdába
- Túl sok az egyforma ellenfél

PEREPUTTY
- **Time Crisis 2** *Namco*
- **Gunfighter 2** *Ubi Soft*
- **Endgame** *Empire*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	78
HANG	98
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET
80

1-2 játékos PAL WWW.UBISOFT.COM/UK



Első zsákmányunk egy rozsdás csavar - sebaj ezt is el lehet adni!



A komp fosztogatása sokat lendített anyagi helyzetünkön



A nagy kékség

EVERBLUE2

TÍPUS RPG/AKCIÓ **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** ARIKA **MEGJELENÉS** 2003.03.07. PAL

Az Everblue a bizonyíték arra, hogy nem halt még ki teljesen a kreativitás a játékfejlesztőkből. Fognak egy hagyományos koncepciót – jelen esetben az RPG-t – és „megbolondítják" valami teljesen váratlannal, mondjuk egy kis karib-tengeri búvárkodással. Bizarrnak hangzik? Ugyan, ki ne szeretne uszonyt és búvárszemüveget ragadva belecsobbanni a ragyogóan kék tengerbe, hogy fogócskázhasson néhány széles mosolyú kék cápával? (*Sokan! De ők élőben gondolják! – a szerk.*) Nos, akinek ilyen vágyai vannak – na jó, a cápákat helyettesítsük inkább bohóchalakkal – keresve sem találhatna erre megfelelőbb játékot, mint az Everblue 2. Itt, kérem, annyit lehet búvárkodni, hogy virtuális kopoltyúink nőnek.

A történet szerint az előző rész óta főhősünkre, Leora igen csak rájárt a rúd. Haverjával, Zuccoval belecseppennek egy brutális trópusi viharba, és egy kis karibi szigeten, Valentiron kötnek ki. Sajnos a viharban a felszerelés nagy része elveszett, ám szerencsére megmaradt a kicsit kopottas búvárcumó, melyre hamarosan szükségünk is lesz. Ugyanis Valentir szigetén nagyjából minden a búvárkodás körül forog (pontosabban a búvárok által a tengerből kigyűjtött dolgok körül) – legyen az egy rozsdás bögre, vagy éppen egy elhajított CD lemez. Az itt élők és a turisták bámulatosan sokat képesek adni egy-egy ilyen vacakért, ezért talán nem is olyan meglepő, hogy a gonosz SeaDross cég meg akarja kaparintani ezt a busás haszonnal kecsegtető „üzletágat" magának, és a többi búvárt – köztük szerénységünket is – igyekszik elüldözni a szigetről. De ezzel kicsit előreszaladtunk, lássuk, ilyen ágrólszakadt menekültként mihez is kezdhetünk.

Elsőnek rögtön ismerkedjünk össze Ellis-szel, aki rögvest a pártfogásába is vesz minket. Kinézetünk kissé megtéveszti, és nem ismeri fel bennünk a mesterbúvárt – így hagyjuk, hadd oktasson bennünket egy kicsit… A gyakorló terület remek hely arra, hogy viszonylag veszélytelenül megismerkedjünk a búvárkodás rejtelmeivel. A víz alatti mozgás egyszerű, és könnyedén elsajátíthatjuk a szonár használatát is, melynek segítségével fellelhetjük a megélhetésünket biztosító „kincseket". Amit szemmel kell tartanunk a környezetünkben felbukkanó ellenséges élőlényeken kívül, az a rendelkezésünkre álló levegő, és a HP-nk mennyisége. A megtalált zsákmány tárolására szolgáló zsák tárolókapacitása meglehetősen limitált. Ha túllépjük a limitet, elkezd fogyni a HP-nk, úgyhogy ilyenkor érdemes minél előbb a felszínre emelkedni. RPG-elemként jelen van a fejlődés – ahogy egyre több merülést hajtunk végre, egyre tapasztaltabbak leszünk, és egyre több lesz a HP-nk is. Ráadásul a felszerelésünket is fejleszthetjük: vehetünk jobb búvárruhát, nagyobb oxigéntankot és többféle szonártípust is. Persze mindehhez pénz kell, amit a tengerfenékről gyűjtögetett cuccok értékesítésével kereshetünk meg. A talált dolgokat legelőször be kell azonosíttatnunk, ami – bár némi pénzünkbe fog kerülni, ám – az értékesítéshez mindenképp szükséges. Ezután a már beazonosított dolgokat nekiállhatunk elpasszolni a boltokban, illetve – ha igény mutatkozik rá – inkább a városiak közt (ők általában jobban fizetnek; mint például a nőci a piacon, aki imádja és gyűjti a dögcédulákat). Miután végrehajtottuk az első jól kivitelezett merülésünket, és sikerül is a szonár segítségével fellelnünk és felhoznunk valami „értéket", Ellis képzett búvárrá nyilvánít minket, és nekilát megismertetni bennünket a szigetlakókkal. Hamarosan kiderül, hogy ő és baráti köre egy Amigos nevezetű búvárklubba tömörülnek, és céljuk az, hogy a Valentir-szigeti búvárkodás civilizált mederbe folyjék. Ebben legnagyobb ellenlábasuk a fentebb említett SeaDross cég. Ahhoz, hogy mi is az Amigos tagjaivá váljunk, teljesítenünk kell egy próbát, amihez az eddig tanultak és Ellis lelkes segítsége bőven elegendő lesz. Utána már csak össze kell haverkodnunk a sziget teljes lakosságával (ez általában azzal jár, hogy mindenféle kacatokat hozatnak fel velünk a tengerből), és persze le kell rendeznünk a SeaDrossosokat. Szóval lesz munkánk rendesen.

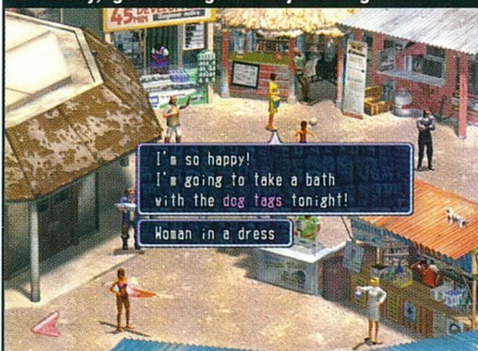
Érdekes és meglehetősen egyedi játék az Everblue 2. Az Arika fejlesztői remek munkát végeztek a víz alatti világ megjelenítésével, jelen van a fauna majd minden képviselője a színpompás apróhalaktól a pörölycápáig. A kérdés az, hogy a víz alatti cuccok gyűjtögetése mennyire képes lekötni a játékosokat, hisz a játék lényege végül is ez. Ám ha jobban belegondolunk, a történetszövés, a fejlődés és a párbeszédek itt is jelen vannak, csak a hagyományos RPG-beli csata helyett itt búvárkodnunk kell, tehát a különbség az Everblue 2 és egy hagyományos RPG között „csupán" ennyi. Nyilván nem lesz a játékból általános siker, viszont bárki, akit érdekel az óceánok élővilága és a búvárkodás virtuális verziója, bátran próbálkozzon a játékkal – kellemes időtöltésben lesz része.

Draco
draco@chello.hu

Barátságos ez a rája, mégse kapaszkodj fel rája!



Bizony, igen fura figurák lakják e szigetet...



Megvan a trófea, tutira Amigos-tagok leszünk



MELLETTE
- Igazi különlegesség a sablonos játékok között
- Jópofa és eredeti szereplők
- Változatos a tenger alatti élővilág

ELLENE
- A búvárkodás kicsit repetitívre sikeredett
- A grafikán helyenként lenne mit javítani
- Jónéhány bugyutaság van benne

PEREPUTTY
- Everblue 2 — *Capcom*
- Everblue — *Capcom*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	71
SZAVATOSSÁG	75

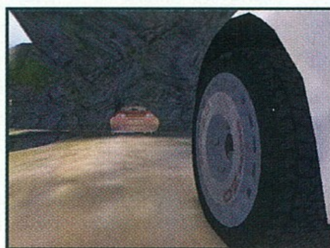
ÍTÉLET 73

1 játékos PAL WWW.CAPCOM.COM


↗ Talán mégsem a szántóföldön át vezet a legrövidebb út



↗ Kicsit már átrendeztem a Hondám elejét





■ GameCube-on is csak bronzérmes

RALLY CHAMPIONSHIP

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SCI GAMES **FEJLESZTŐ** WARTHOG **MEGJELENÉS** 2003.04.16. **NTSC** 2003.02.07. **PAL**

Rally Championship, magyarán Ralibajnokság: ennél egyszerűbb címet aligha lehet adni egy ralijátéknak. Az egyszerű dolgok persze sokszor beválnak, s úgy tűnik, ez esetünkben is igaz, hiszen már évek óta fejlesztgetik, szépítgetik ezt a címet, s a játék immáron a hatodik kiadását élte meg. A fejlesztők úgy vélik, ezúttal megtalálták az arcade és a szimulációs versenyek nyerő kombinációját...

A játék összesen három kontinensen játszódik, hat különböző tájon. Ebből a finn Arctic Rally, az arizonai Ramada Express International Rally, valamint a Brit Ralibajnokságból a walesi, skót, és Manx rali hivatalos úton lett berakva a játékba, továbbá beiktattak egy kitalált afrikai helyszínt is. Összesen 24 jó hosszú szakaszon autózhatunk végig. A félhivatalos pályaválasztékkal szemben az autók skálája teljes egészében hivatalos. Az utóbbi évek legsikeresebb raliautóit vonultatták fel (Subaru Impreza WRC, Ford Focus, Peugeot 206, Mitsubishi Evo V & VI, VW Golf GTI stb.) Összesen 25 autó alkotja a teljes választékot, de persze a jobb verdákat előbb ki kell érdemelni.

A játék készítői azzal dicsekednek, hogy a Warthognál valódi raliversenyzők is dolgoztak az ügyön. Ezt egy pillanatra sem szeretnénk kétségbe vonni, csakhogy ezek a versenyzők alighanem álmaik autóit alkották meg: olyan stabil autók ugyanis nem léteznek, mint amilyenekkel ebben a játékban téphetünk. Az a bizonyos egyensúly tehát erőteljesen megkérdőjelezhető, s a mérleg nyelve igencsak az arcade versenyek felé billen. A verdánk túlságosan is olajozottan siklik a pályán, útegyenetlenségek egyáltalán nem dobják meg, s a rugózása is olyan jó, hogy még a nagyobb bukkanók is elsimulnak. Ahhoz, hogy felboruljunk, már meredekebb sziklafalakra vagy jókora dombokra kell felhajtanunk. Az autó kormányozhatósága is túlságosan baráti egy szimulátorhoz. Mondhatni úgy is, hogy sebességtől és útviszonyoktól függetlenül engedelmeskedik a kocsi az akaratunknak.

Szó se róla: nem feltétlenül kell valósághű fizika egy élvezetes versenyhez. Aki olyan autóversenyre vágyik, ahol a fékbe csak a legritkább alkalommal kell taposni, az igencsak élvezni fogja a Rally Championshipet. Amit ez a játék hajtűkanyarként jelez előre, azt komolyabb raliszimulációkban legfeljebb közepes görbületnek aposztrofál a mitfárer. Ha már ismerjük valamennyire a pályákat, fékezést gyakorlatilag nem is kell használnunk – elég a motorfék. Ügyességre ugyanakkor azért szükség van, mert nemcsak a fizikai hatások rugaszkodnak el a valóságtól, hanem a sebesség is. A legtöbb Forma 1-játék nincs olyan gyors, mint ez a rali. A verda szép lassan gyorsul fel, de ha felgyorsult, akkor aztán szélsebesen suhannak el mellettünk a fák. Alighogy feltűnnek a láthatáron, már tova is tűnnek. Persze az kényelmetlen, ha egy fa pont előttünk tűnik fel, vagy nem vesszünk időben észre egy kanyart. Márpedig könnyen eshetünk ebbe a hibába, hiszen ralihoz méltóan úttalan utakon folyik a verseny, nem beszélve arról, hogy éjszakai futamok is vannak. Ha pedig egy éjszakai futamon telibe kapunk egy fát, még tovább romlik a helyzet, merthogy az autók törnek, s akár mindkét fényszóró tropára mehet. Amikor már csak a csillagok világítják meg az utat, akkor aztán tényleg fogalmunk sincs, merre is van az út. Persze ha nagyon eltévedünk, egy idő után visszarak minket a játék a pályára, de az időveszteség drasztikus lesz. A fenti esetet leszámítva az egyébként nagyon klassz, hogy nem vagyunk szigorúan a pályára kényszerítve. Az ügyesebb játékosok levághatnak a kanyarokból, s veszélyes manőverekre vállalkozhatnak egy erdős terület fái között.

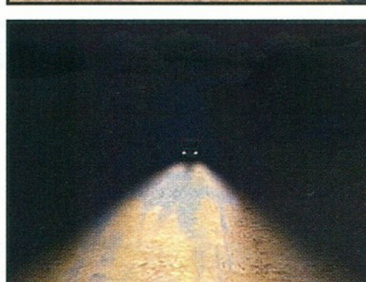
Az üzemmódok ugyancsak tetszetősen lettek kialakítva: mindegyiknél fokról fokra

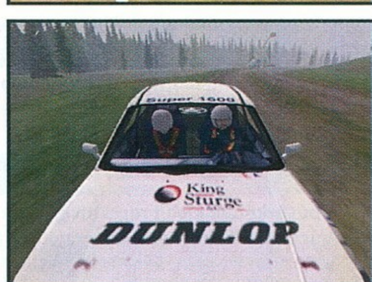
↘ Ez még éppen necces!

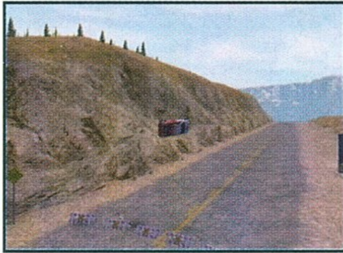


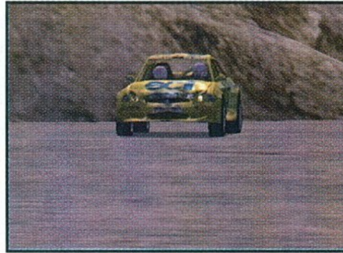
















lehet az autókat és a pályákat megnyitni. A Quick Rally arról szól, hogy kezdetben csak 1-1 ralin indulhatunk el, s azokat megnyerve nyithatunk meg a többet, azokkal még többet stb. A ralikat ebben a módban külön-külön indíthatjuk. Az Arcade módban ezzel szemben kisebb pakkokban kapjuk a pályákat, s azokon – játéktermi szabályok szerint – időre át kell haladnunk az ellenőrzési pontokon. Az első, négy pályából álló Amateur sorozatot sikeresen teljesítve megkapjuk a nyolc pályából álló Champion válogatást, majd utána a tizenkét darabos World Pro fokozatot... A Career üzemmód hasonló a Quick Race-hez, azzal a különbséggel, hogy pénzt nyerünk a versenyeken, és azt autókra költhetjük. Végül van még egy Race Pace Car menüpont, amivel egy szellem-kocsi ellen versenyezhetünk: szellemként a legutóbbi futam visszajátszása jelenik meg. Minthogy a raliban ugyebár általában csak az idő a látható ellenfél, ez némileg más élményt jelent a többi módhoz képest. Hasonló okból a játék multiplayer része sem elhanyagolható, hiszen osztott képernyővel akár négyen is lehet egyszerre játszani.

A Rally Championship nem egy nehéz játék, de hogy ez jó-e vagy rossz, azt ki-ki döntse el maga. Például az Arcade módban elég elnézőek a virtuális versenybírák, hiszen ha elfogy az időnk, de még átgurulunk egy ellenőrzési ponton, folytathatjuk a játékot. Keményebb nehézségi fokozat választásakor pedig nem az autó irányíthatósága vagy a környezet hatásai változnak meg, hanem a követelmény lesz nagyobb: Arcade módban csökken az idő, amit az egyes szakaszok teljesítéséhez kapunk, a többiben pedig az ellenfelek ideje lesz jobb, amit meg kell döntenünk.

Tisztes távolságban ülve a TV-től a Rally Championship grafikája kitűnőnek látszik. A terep felépítése szépen visszaadja az adott táj domborzati viszonyait, és úgy tűnik, hogy minden egyes kanyarban más formájú sziklák és dombok között kanyarog az út. A mélyutak, szerpentinek, erdei utak mind-mind természetesen néznek ki, szinte már azt hihetnénk, hogy valóban létező tájakat reprodukáltak az alkotók. Az éjszakai futamoknál a fényszóró csóvája szintén nagyon frankó, vagy az is szép effektus, ahogy szétfröccsennek a tükröződő tócsák.

Közelebbről vizsgálódva azonban láthatóak a moslék textúrák: a bitumen utakon mintha festékszóró sprayvel fújták volna fel az útburkolati jeleket, a két textúralapból álló fenyőfák pedig N64-színvonalat képviselnek. Az is elszomorító, amikor valami állóvíz mellett haladunk, hiszen valóban állóvízről van szó, s csak festett hullámok fodrozzák a tavak felszínét. A közepes grafika mellett az audio is átlagos. A zenék totál unalmasak, némelyik olyan, mintha egy szintetizátor alapritmusai lennének bekapcsolva. A versenyeket övező zajok még akár természetesnek is tűnhetnének, ám elég furcsa a közönség zsibongása, amikor egyetlen ember sincs a közelben.

Minthogy a Rally Championship ezen hatodik kiadását a PS2 tulajdonosok már lassan egy éve hazavihették, reménykedni lehetett benne, hogy a megkésett GameCube-változatot tovább csiszolgatták, de úgy tűnik, ez hiú remény volt. Ez a játék az maradt, ami mindig is volt: egy élvezetes, ám középszerű ralijáték.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE
- Jó hosszú és változatos pályák
- Eredeti és összetörhető autók
- Négyjátékos mód

ELLENE
- Gyenge kidolgozás
- Túl könnyű kihívás
- Semmi fejlődés a PS2-változathoz képest

PEREPUTTY
- Rally Championship *SCi Games*
- Pro Rally 2002 *Ubi Soft*
- Dakar 2 *Acclaim*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	59
HANG	70
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET: 72

1-4 játékos PAL WWW.RALLY-CHAMPIONSHIP.COM


↗ Spike most igen kutyául érezheti magát...


↗ Ma akkor is Tom fog nyerni!


↗ Butch és Needles betonbiztosan őrzik pozíciójukat

■ Ki a fene az a Pikachu!?

TOM AND JERRY WAR OF THE WHISKERS

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** NEWKIDCO/UBI SOFT **FEJLESZTŐ** VIS ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2002.11.20. **NTSC** 2003.03.14. **PAL**

Tom és Jerry mindent üt. Meggyőzhető ember vagyok, általában elfogadom az észérveket, de ez ügyben teljesen felesleges velem vitába szállni. Persze ez kizárólag a Fred Quimby producersége alatt született epizódokra igaz, aki egyébként akkoriban nemcsak a Tom and Jerry-sorozat, hanem a MGM teljes rajzfilm-divíziójának főnöke volt. A Chuck Jones bábáskodásával készültek már igencsak felejthetőek, a Gene Deitch-féle förmedvények pedig egyenesen nézhetetlenek (utóbbiakat csehszlovák animátorok készítették, a kontrasztot talán legjobban a Miki Egér-Rumcájsz szembeállítással tudnám érzékeltetni). *(Nono, azért a Kisvakond és a Moha-Páfrány kombóval azért a csehszlovákoknak is volt egy pár aduja! – a szerk.)* A klasszikus Tom és Jerry azonban számomra örök – nyugodtan lehet röhögni, de pár évvel ezelőtt, már huszonakárhány éves fejjel kezdtem el őket összegyűjteni, és a mai napig elő szoktam kapirgálni a kazettákat.

És hogy milyen játékot lehet készíteni egy Tom & Jerry-ből? A címből (Bajszosok Háborúja) már sejthető, de a válasz adja is magát: természetesen verekedőset, méghozzá olyat, melyben a szereplők folytatják, amit a rajzfilmben abbahagytak (illetve soha abba nem hagytak) – azaz egymás csépelését. No, persze távolról sem a Tekken-, vagy a Virtua Fighter-sorozat szintjén kell elképzelni a történetet, de a rajzfilmfigurákból nem is lehetne mást kihozni. A szabályok egyszerűek: a lökött brigád egy-egy tagja különféle helyszíneken csépeli egymást, aki leveri a másikat, illetve az idő lejártakor magasabb az életereje, nyeri a menetet, aki pedig utóbbiból többet nyer, az pedig nyeri a mérkőzést. Az alapbeállítások szerint három menet van, ezek 90 másodpercig tartanak, de ezt kedvünkre megváltoztathatjuk. A menetek száma lehet egy, három vagy öt, az időtartamuk pedig 60, 90, vagy 120 másodperc, de akár ki is kapcsolhatjuk az órát.

A bokszolásban lábaink, mancsaink és szárnyaink mellett kiemelkedően fontos szerephez jutnak a pályákon szétszórva fellelhető különböző tárgyak. Akárcsak a rajzfilmekben, egy dinnyétől elkezdve, a fotelen és az újságpapíron keresztül, egy franciakulcsig minden felhasználható alkalmi, de hatásos fegyverként. Ezeknek három fajtáját lehet megkülönböztetni: az egyik, amelyet hozzávághatunk az ellenfélhez, a másik amivel fejbe csapkodhatjuk őkelmét, a harmadikkal pedig megszurkálhatjuk az altestét. Mindegyiket előbb egy külön gombnyomással fel kell vennünk, és csak ezután lesznek használhatóak, a velük végrehajtott támadás ereje és hatása pedig attól függ, hogy milyen hosszan tartjuk nyomva a támadás gombját. Például egy dinnyét szimplán riválisunkra hajítva csak némileg levesszük az életerejét, de teljes erőből eldobva az rászorul a fejére – tekintve, hogy ilyenkor megszédül és még csak nem is lát, lekeverhetünk neki pár újabb pofont. Ez persze időigényes feladat – és ha az erőgyűjtés közben benyalunk egy maflást, vagy hozzánk vágnak valami jópofaságot, a jó kis cucc azonnal elvész. A játékban összesen hetvenöt ilyen felszedhető cucc található, ami azért az ellenfél-ártalmatlanítás módozatainak igen széles spektrumát tárja elénk... Érdemes még megemlíteni a berserk-állapotot, amely szintén a rajzfilmekből köszön vissza: ilyenkor a figuránk teljesen begőzöl, elvörösödik, nagyobbakat üt, mint normál állapotában, de a legszebb, hogy a berselkelt karakteren nem fognak az ütések. Akkor tudjuk elsütni, ha az életerőnk alatt látható mércét maximumra toltuk a sikeresen bevitt ütésekkel – némi szépséghibája a dolognak, hogy viszonylag rövid ideig tart.

Négyféle módon küzdhetünk, a Challenge névre hallgató egyjátékos módban sorban kapjuk az ellenfeleket öt meneten át, míg végül egy – úgymond – főellenséget legyőzve nyerünk egy új, eztán már bármelyik játékmódban irányítható karaktert. Kezdetben mindössze Tommal vagy Jerry-vel futhatunk neki, de megnyerhetjük többek között Spike-ot, a bulldogot, Spike kölykét, Tyke-ot, Ducklingot, a kiskacsát, vagy rajzfilmbéli kedvencemet, Butchot, a fekete kóbor macskát. A játék végére összesen kilenc, az eredeti történetekből jól ismert figura lesz összegyűjthető. Játszhatunk még egyszerű egymás elleni küzdelmet (VS), és két Tag verseny is választható – a Versus esetén egy játékos megy a gép ellen és váltogat a két karaktere között, a Team pedig egy kooperatív-mód, ahol a két játékos külön-külön irányítja az egy csapatban szereplő figurákat.

Maga a játék egyébként élvezetes, ebből kifolyólag egészen kellemes meglepetésként ért, ugyanis előzetesen nem vártam tőle túl sokat. A játékmenet gyors, a sok kütyü egészen jól feldobja a bunyót, a tizenegy, rajzfilmszerűen ábrázolt, színpompás pálya pedig meglepően interaktív. Nem elég, hogy félrecsúszott ütéseink és dobásaink láthatóan rombolják a környezetet, de minden pályán belép valamiféle időközönként jelentkező, ám roppant kellemetlen meglepetés is. Például a havas terepen időnként egy lavina seper végig, az óceánjáró fedélzetére néha felcsapódnak egy óriáspolip csápjai, az építkezésen pedig hellyel-közzel beton csepeghet ránk. A hatásuk ugyanaz – aki időben nem tud ezek elől elrejtőzni vagy elfutni, egy jó ideig harcképtelenné, ezáltal szabad prédává válik. Az animációk nagyszerűek, de főleg azért, mert láthatóan – és nagyon helyesen – számos elemet átvettek a rajzfilmekből. Ugyanazt a hihetetlen poénáradatot, ami azokban szerepelt, a játék talán nem adja vissza, de így is sokat fog röhögni, aki bírja az efféle humort. Amikor szó szerint kivasal minket valaki vagy valami, egy nagyméretű cuccal a fejünkön szédelgünk, esetleg a lavina alól tágra nyílt szemű hóemberként kerülünk elő, netán égő és füstölgő fenékkel rohangászunk körbe-körbe, kivétel nélkül hatalmas poénok (egyedül a kárvallottak jellegzetes pislogása marad el néha). A kivitelezésben talán egy dolog szúrja a szemem: noha a karakterek részletesek, mégis kicsit idegenszerűnek hatnak az imádnivaló eredetiekhez képest (ezt a szereplők teljesen háromdimenzióssá avanzsálásnak tudom be). Jó kis játék ez a Tom and Jerry, még akkor is, ha tudomásul kell venni, hogy célközönsége a tíz év alatti korosztály (igaz, ehhez képest viszont meglepően nehéz) – de valljátok be, ezt már a szívetek mélyén akkor is tudtátok, amikor megláttátok a cikket.

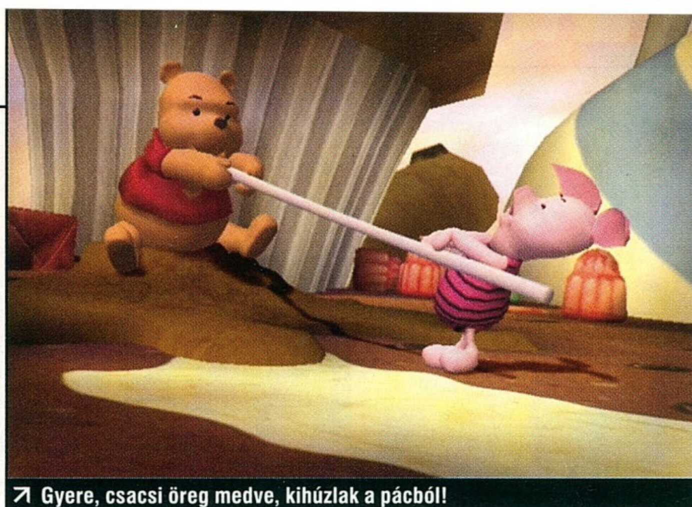
Itt szeretnék egy véresen komoly felhívást is közzétenni és egyúttal egy rebellis mozgalmat is útjára engedni. Merjünk nagyok lenni, szembeszállni az uralkodó és fojtogató trenddel – törjük le a mindent elborító Pokémon-, és Dragon Ball Z-áradatot! A nép Tomot, Jerry-t és bandájukat követeli! Jelentkezni az alábbi címen lehet:

Kozi
kozi@ipma.hu

(De Kisvakond, Moha és Páfrány és dr. Bubóklubunk is megkezdte működését! – a szerk.)

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ A rajzfilmekből ismert poénok köszönnek vissza ■ Rengeteg fegyvernek látszó tárgy ■ Interaktív terepek	■ **Power Stone (DC)** *CAPCOM* ■ T&J: War of the Whiskers *Ubi Soft* ■ **Dragon Ball Z: Budokai** *Infogrames*	GRAFIKA 72 HANG 65 SZAVATOSSÁG 66	70
ELLENE ■ A karakterek kissé idegenszerűnek hatnak ■ Tulajdonképpen a kisebbeknek készült... ■ ...nekik viszont egy kicsit nehéz lehet	2 játékos PAL	WWW.UBISOFT.CO.UK	


↗ Méhek elcsalva, jöhet a bödön


↗ Gyere, csacsi öreg medve, kihúzlak a pácból!





■ Multiplay's Big Test

PIGLET'S BIG GAME

TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** DISNEY INTERACTIVE/TAKE2 **FEJLESZTŐ** DOKI DENKI **MEGJELENÉS** 2003.03.18. **NTSC**



Ki ne ismerné Milne örökzöld művét, a Micimackót? Generációk óta gyerekkori kedvenc, s ráadásul felnőttként elővéve is tanulságos olvasmány. Nem is csoda, ha ezt az óriási népszerűséget a Disney – aki a Micimackó-licencet birtokolja – igyekszik minél nagyobb financiális haszonná konvertálni. Ebbéli igyekezetükben készült már Micimackóval és barátaival – együtt és külön-külön is – rajzfilmsorozat, mozifilm és vagy egy tucatnyi játék. Most úgy látszik Malackán volt a sor, ami a megfilmesítést és az ebből szinte törvényszerűen következő játékadaptációkat jelenti, ugyanis a mozikba került a Piglet's Big Movie, ebből pedig – roppant frappánsan – Piglet's Big Game néven készült egy játék. Lássuk, milyen játékot sikerült a Doki Denki csapatnak összehoznia – ők már lassan amúgy is a Micimackó-játékok specialistáinak számítanak, hisz többek között a Nintendo64-es Tigger's Honey Hunt is az ő nevükhöz fűződik.

Malacka barátai nem tudnak nyugodtan aludni, mindegyikük álma nyugtalan rémálommá vált. Malackát irányítva a mi feladatunk lesz, hogy barátaink álmait rendbe tegyük, és békés pihenésüket biztosítsuk. Mégpedig azáltal, hogy belépünk az álmaikba, és igyekszünk ezt a nyugtalanító állapotot felszámolni. A dolgunk általában meglehetősen egyszerű lesz – meg kell szereznünk bizonyos tárgyakat, ezeket használni a megadott helyen, minek következtében vagy további helyszínek nyílnak meg (például a gyertya használata a csoki-ajtót elolvasztja, és így továbbmehetünk), vagy pedig ha teljesítjük az adott pálya célját (például eljuttatjuk a bödön mézet Micimackónak), egyúttal teljesítjük az adott szintet is és belekezdhetünk másik barátunk gondterhelt álmának rendbetételébe. Mindeközben „szörnyeket" kell leküzdenünk, amihez az amúgy meglehetősen félénk Malackának nem kis bátorságra lesz szüksége. Ugyanis fegyver nem a harcban nem áll rendelkezésre: a felbukkanó gombkombinációkat nyomkodva mindenféle pofákat vághatunk, amikkel jól ráijeszthetünk a csúfságokra, mielőtt azok közel érnének hozzánk. Újabb és hatásosabb ijesztgetéseket tanulhatunk meg a pályákon található spéci helyeken, ám ehhez fizetőeszközre lesz szükségünk – azaz sütikre. Ezeket pedigen mindenféle tereptárgyakból, illetve bútorokból tudjuk előcsalogatni, némi rugdosódás árán (ezt otthon senki ne próbálja ki, maximum a hűtővel). Sajnos ez a sütigyűjtögetés eléggé gázosra sikerült. A tárolóból előcsalogatott sütik hajlamosak igen nagy területen szétszóródni, és ha nem kapkodjuk fel őket gyorsan, visszakerülnek a helyükre. Így könnyen előfordulhat, hogy egy-egy tárolót két-háromszor is meg kell rugdosnunk, míg az összes süteményt megszerezzük belőle. A tárgyak megkeresése és használata nem nehéz, csak néha kicsit fárasztó – mint amikor a nyuszi csak azután adja oda a szekrény kulcsát (melyben az üres mézesbödönt találjuk), miután elzavartuk a méheket a méztől, pedig némi mászkálást megspórolt volna nekünk, ha már a bödönnel jöhetünk ide. Ha valahol mégis elakadnánk, akkor a többiekkel beszélve tippeket kaphatunk, hogy mégis mit kellene tennünk a továbbjutáshoz. A normál pályák közti mentési lehetőségen kívül a játék fel van vértezve egy olyan autosave-vel, ami minden fontosabb cselekedetünk végrehajtása után elmenti az állást – ez egy nagyon baráti dolog, főleg ha azt nézzük, hogy melyik korosztálynak szánták a játékot.

Grafikailag a Piglet's Big Game hozza a hagyományos Disney-színvonalat – sőt talán egy kicsit még túl is tesz azon. A pályák – néhány apróságtól eltekintve – jól megtervezettek, színesek és látványosak. Főleg a második tetszett, a kartonpapírból kivágott és a gyermekrajzokra emlékeztető tereptárgyaival – nagyon ötletes. Maguk a figurák a Disney-rajzfilmek kiköpött másai, mind kinézetükben, mind mozgásukban. Tulajdonképpen a Doki Denki fejlesztői remek munkát végeztek ezzel a játékkal. Az idősebbeknek persze nem nyújt igazi kihívást, de a kisebbeknek egyszerűsége és erőszakmentessége miatt ideális választás.

Draco
draco@chello.hu

MELLETTE
- A Disney rajzfilm remek adaptációja
- Semmi brutalitás, igazi gyerekjáték
- A legjobb options-menü, amit eddig láttam

ELLENE
- A sütivadászat elég uncsira sikerült
- Kicsit lassú a játékmenet
- Kizárólag a legkisebbeknek!

PEREPUTTY
- **Disney's Treasure Planet** *Disney Interactive*
- **Piglet's Big Game** *Disney Interactive*
- **Disney's Lilo & Stitch** *Disney Interactive*

1 játékos NTSC WWW.GOTHAMGAMES.COM/PIGLET/

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	78
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

76











Na, ez ellen a támadás ellen agyalj ki valamit!

Repkedő szuperhősök Tokió egén

MOBILE LIGHT FORCE 2

TÍPUS LÖVÖLDÖZŐS **KIADÓ** JACK OF ALL GAMES **FEJLESZTŐ** ALFA SYSTEM **MEGJELENÉS** 2003.03.27. **NTSC**

A 2D-s lövöldözős játékok korszaka leáldozott. Egyesek természetesen, mások keserű szájízzel veszik ezt tudomásul, mindenesetre a tény az tény marad: míg a Sega Saturn idejében havonta akár több érdekesség is megjelent e műfajban, addig most jó ha félévente adatik valami játéktermi átirat. A stílus rajongói így hát kénytelen-kelletlen megbecsülnek minden egyes darabot, s csak reménykedhetnek, hogy nem hal ki teljesen ez a műfaj (is). Igaz, azért túlságosan nem kell aggódni, hiszen amíg a japán játéktermekben sikereket könyvelhetnek el az olyan játékok, mint a Shikigami No Shiro, addig lesz utánpótlás. A fent említett játékból alig egy éve készült el az Xbox- és a PS2-verzió, s mostanáig kellett várni, hogy angol nyelven is megjelenjen – immáron Mobile Light Force 2 néven. (Aki esetleg kíváncsi a kettes sorszám mibenlétére: a játék első részeként a Gunbird PS-verzióját hozták forgalomba, ugyancsak most márciusban.)

A játék sztorijára, illetve a karakterválasztékára erősen rányomja a bélyegét a japán származás. Ebben a játékban nem űrhajókat irányítunk, és nem holmi gonosz földönkívülieket kell halomra lőni; helyette 2005-ben Tokiót kell megvédelmeznünk érzelgős sorozatgyilkosoktól – és ez nem vicc! Mutáns játékmackók és hasonlók várnak megsemmisítésre, az első utunkba kerülő főellenség pedig nem más, mint egy babaarcú óriáspillangó. A veszélyes küldetésre igen érdekes nyomozóbrigád verbuválódott össze: emberfeletti képességekkel rendelkező fiatalok, akik a levegőből számolnak le az ellenséggel. Az alapfelállás tehát klasszikus: fentről lefelé gördül a terep, s a játékos feladata a beúszó ellenfelek likvidálása, közben pedig milliónyi apró lövedék kerülgetése. A klasszikus alapokra ugyanakkor meglepően egyéni játékmenetet építettek. A szokásos sima lövésen és a korlátozott számú bombán kívül ugyanis van egy izzított támadás is (amit a lövés gomb folyamatos nyomva tartásával lehet aktiválni), mellyel egészen egyéni speckókat vethetünk be. Mellesleg már eleve az is jópofa, hogy a lövés is merőben eltérő valamennyi karakternél. Vegyük át röviden, kik közül választhatunk. Kuga Kohtaro egy egyszerű gimnazista, aki sima (egyenesen kilőtt) lövedékekkel küzd, illetve egy szellemet tud célzottan ráküldeni az ellenségre. A sinto papnő Sayo Yuki "V" alakban tüzel, és egy maga körül pörgő lövedék a specialitása. Őt egy titokzatos detektív, Hyuga Gennojo követi, aki kígyózva küldi a lövedékeit, és elektromos töltéssel tudja megrázni a közelébe merészkedő ellenséget. Vanstein Ozzet Fumiko seprűnyélen lovagol, és sima lövések, illetve célpontra irányított villámok tartoznak a boszorkányságai közé. A gitáros De Jon Kim sima lövései egyenesen szállnak, de mellette egy-egy bumerángot is elhajít, a specialitása pedig egy olyan energiarúd pörgetése, amivel Darth Maulra emlékezteti az embert. Végül van még egy szöszke szépség, aki a PS2-verzió sajátossága, és olyannyira titokzatos – „hét világ vándoraként" van aposztrofálva –, hogy még neve sincs. Olybá tűnik, hogy őt a konzol verzió joker karakterének szánták, hiszen a támadásai annyira hatásosak, hogy vele nyilván veszteséges lett volna a játéktermi automata. Az összes lövedéke célkövető, a speckójával célzottan tud lesújtani, a bombája pedig iszonyatos pusztítást végez – bár sajnos utóbbiból kevesebbet kap, mint a többiek.

A karakterek mellett a bónuszrendszer sem nevezhető szokványosnak – kicsit talán hasonlít a Silpheedre. Célszerű ugyanis az ellenséget (vagy annak lövedékeit) minél jobban megközelíteni, mert ettől hősünk izgalmi állapotba kerül: megváltozik az aurája színe, és erősebbeket tüzel. Erősebb tűznél pedig nemcsak több pontot kapunk, de több érmét ejtenek el az ellenfelek. Az érmék gyűjtésében nagy segítségünkre lehet az izzított támadás is, ugyanis az azzal szerzett érméket nem kell külön felvenni, hanem automatikusan odavonzódnak hozzánk. Az érmék egyrészt bónuszpontokat eredményeznek a szakaszok végén, másrészt növelik az alaptámadásunk hatásfokát – ergo gazdagon több irányba is tudunk lőni. A megfelelő hatásfok bizony nem árt, mert életeket nem osztogat a játék, s mindössze három egységnyiből áll a teljes életerőnk. A folytatási lehetőségeket szintén nem vitték túlzásba: mindössze 9 virtuális érme van bedobva.

A játék PS2-verziója természetesen tartalmaz néhány extrát is az eredeti géphez képest. A játéktermi verziót jelentő Normal módon kívül van egy Practice mód is, ahol a normál játékban már meglátogatott szakaszok külön-külön választhatók, és megpróbálhatunk rajtuk rekord pontszámot elérni. Az Options menüben találunk továbbá egy ízléses galériát, ahol a manga rajongók legnagyobb örömére remek rajzokat lehet megcsodálni, s minthogy jó minőségben vannak digitalizálva, rájuk is nagyíthatunk.

Magának a játéknak a minőségéről már nem feltétlenül csak elismerően lehet nyilatkozni. Csak a termetesebb ellenségek állnak poligonokból, úgyhogy többnyire hagyományos, 2D-s figurák repkednek keresztül a képernyőn, melyek ráadásul csak annyira vannak animálva, amennyit már egy Megadrive, vagy egy SNES is tudott. A poligonokból felépülő háttér nem annyira tragikus, de kétségkívül volt már látványosabb játék a műfajon belül. A repülés magasságával például többet is játszadozhattak volna, hiszen csak hébe-hóba ereszkedünk lejjebb némelyik ellenség kedvéért, ráadásul domborzati viszonyokról sem lehet beszélni: sík terep fölött repülünk mindvégig. Az Ikaruga nem is olyan rég jött ki Dreamcastra, és az jobban néz ki. Hát szóval meglátszik, hogy valójában egy már elég öreg játék átiratáról van szó, bár tegyük hozzá: a 2001-es színvonalat azzal kompenzálták, hogy igen szerény áron lehet hozzájutni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE

- Ötletes bónuszrendszer
- Érdekes speciális támadások
- Plusz játékmód és karakter

ELLENE

- Egyszerű ellenfelek
- Nem túl látványos helyszínek
- Mindössze 9 folytatási lehetőség

PEREPUTTY

- **Silpheed** *Swing*
- **Mobile Light Force 2** *Jack of All Games*
- **Strikers 1945 (PS)** *Agetec*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	74
SZAVATOSSÁG	60

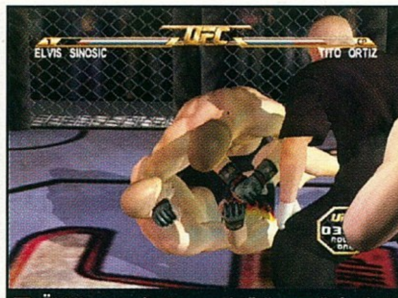
ÍTÉLET

71

1–2 játékos NTSC WWW.JACKOFALLGAMES.COM

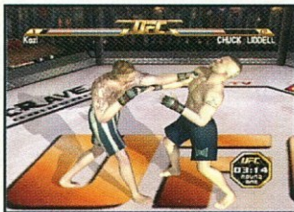


↗ Haha! Egy hete nem cseréltem zoknit!



↗ Ökölbe szorított arccal tűröm az ütéseket







↗ Innen a mondás: „lefocizom a fejed”



■ Srácok, akik önként bújnak rács mögé

UFC TAPOUT 2

TÍPUS SPORT **KIADÓ** TDK MEDIACTIVE **FEJLESZTŐ** DREAM FACTORY **MEGJELENÉS** 2003.03.22. **NTSC**

Ha bárki is kételkedne abban, hogy a különféle MMA-versenyek (Mixed Martial Arts, azaz vegyes harcművészetek) manapság a legnépszerűbb és legdivatosabb sportesemények közé tartoznak, akkor elég csak fellapoznia bármelyik nyugati, vagy egy nagyszerű magyar videojáték-magazint – láthatja, hogy szinte havonta érkezik egy, a sportágat szimulálni kívánó játék. (Esetleg tágra nyílt szemmel csodálkozhatunk azon is, hogy nemrég beindult a női vonal is...). A múlt hónapban a PS2-es Pride FC-ben üthettük le egymás fejét, most pedig az agresszívebb Xbox-tulajok az egy évvel ezelőtt megjelent UFC Tapout folytatásában tehetnek rendet a ringben. Egész pontosan nem is egy szimpla, mezei szorítóban, hiszen az UFC küzdőtere egy nyolcszögletű, Octagon névre hallgató (vajon honnan kaphatta a nevét?), embermagas dróthálóval övezett ketrec, ami nem kifejezetten vendégcsalogató aréna...

...virtuálisan azonban semmi félnivalónk sincs – lépjünk be bátran és nézzünk körül! A szabályok a szokásosak – az alattomos trükkökön kívül minden megengedett, a cél, hogy kiüssük, vagy a mérkőzés feladására kényszerítsük az ellenfelet (erre az ún. tapouttal, azaz tenyérrel a földre csapva lehetséges – innen származik a játék neve is). Az MMA-játékok irányítása a jelek szerint fejlesztőtől független – de semmi baj, a jól bevált rendszer itt is nagyszerűen megállja a helyét. Az irányító négy akciógombja a jobb-, és baloldali rúgásnak és ütésnek felel meg, ezek és a D-pad iránybillentyűinek kombinálásával hozhatók elő az egyszerűen kivitelezhető speciális és sorozattámadások. A játékban helyt kapott 41 gladiátor tizenegyféle harci stílusban küzd egymással, de az irányítás könnyebbé tétele végett a kombók végrehajtása mindenkinél megegyezik, csak az egyes versenyzőknél más és más lesz az előadott mozdulat. No, és persze az eredménye, hiszen a versenyzők hat alapvető tulajdonságukban térnek el egymástól, úgymint: életerő, állóképesség, ütés- és rúgástechnika, sebesség és birkózás. A Pride FC-hez hasonlóan itt is nagyon odafigyeltek arra, hogy minden egyes ember más stílusban verekedjen – az ebből adódó különbségek a Tapout 2-ben is nagyon jól érzékelhetők. Alapból nagyjából a karakterek egyharmadát választhatjuk, a többieket természetesen meg kell nyernünk, illetve a negyvenkettedik lehet egy általunk kreált versenyző.

A gyakorláson kívül meglepően sok, egész pontosan hat játékmódban indulhatunk. Az Exhibition a kényünkre-kedvünkre beállítható meccs, itt indíthatunk multiplayer-viadalt is (de miért kell a játéknak minden egyes derbi után visszalépnie a játékosválasztó-képernyőre!?). Az Arcade-ben folyamatosan jönnek az ellenfelek, de szerencsére minden egyes meccset teljes életerővel kezdünk. Nem tudom pontosan megmondani, hány mérkőzésig is tart a sorozat (a rekordom 34, egyhuzamban megnyert meccs), de gyanúm szerint az összes ellenféllel verekednünk kell – a lényeg, hogy az itteni jó eredményekkel tudjuk aktiválni az addig még nem választható karaktereket. A Champion Road az UFC bajnoki címének elnyeréséért zajló küzdelemsorozat, méghozzá öt súlycsoportban. Ez a gyakorlatban öt, egymás után megnyerendő mérkőzést jelent, ahol mindegyik csatába teljesen fitten vághatunk bele – az viszont valami hihetetlenül idegesítő, hogy ha veszítünk, kezdhetjük elölről az egész viadalt. A Legend Mode szorosan kapcsolódik az előzőhöz: csak azokat a versenyzőket választhatjuk, akikkel sikerült elhódítani a bajnoki övet, a cél pedig a címvédés lesz, és ehhez nyolc kihívót kell harcképtelenné tennünk. A klasszikus UFC versenysorozatot a Tournament menüpont alatt találjuk meg, a nyolc versenyző egyenes kieséses rendszerben küzd a címért, az életerőt pedig tartalékolni kell a következő mérkőzésre is, mert közben nem regenerálódunk. Előzetesen a karriertől (Career) vártam a legtöbbet, de ez sajnos nem jött be. Addig rendben, hogy kreálunk magunknak egy tetszőleges játékost (kb. századannyi lehetőségünk van, mint a Pride FC-ben, a mozgásait például nem adhatjuk meg külön-külön, csak a harcstílusát), de maga a tényleges „karrier” bosszantóan rövid. Az egyes UFC-bajnokságok között – korlátozott alkalommal – edzőpartnereink legyőzésével feljebbtornázhatjuk az egyes skill-pontjaink értékét (a sikeres szereplés is növelheti őket), hogy nagyobb eséllyel indulhassunk a következő viadalon. Az ám, de mindössze öt verseny után egyszerűen véget ér a karrierünk – és ezáltal az egész játékmód! Az addig elért mutatókkal rendelkező karaktert elmenti a gép, és választhatjuk bármikor. Hogy mi szükség volt ilyen rövidre tervezni, azt végképp nem értem – sejtésem szerint azt akarták elérni, hogy hosszabb bibelődéssel ne lehessen összehozni egy mindenkinél jobb tulajdonságokkal rendelkező harcost. Nos, talán jobban jártak volna, ha beépítik, hogy a vesztett meccsek után csökkenjenek a tulajdonságaink (mittomén: buktunk egy orrot, és másfél fület), de még üdvösebb lett volna, ha minden egyes küzdőstílusú fickónak eltérő módon ugyan, de valahol meghúzták volna a felső határvonalat egy-egy képességénél. Így ez a mód – tekintve, hogy egy meccs csak nagyritkán tart egy percnél tovább – röpke egy-két óra alatt kivégezhető.

Az UFC Tapout 2 nem egy rossz játék, de néhány dolgot nem árt figyelembe venni a beszerzése előtt. Elsősorban azt, hogy szinte semmivel nem nyújt többet, mint az elődje vagy a PS2-es Pride FC. Elismerem, hogy valamivel szebb a grafikája, kidolgozottabbak a versenyzők izmai, szépen csillog az izzadság a bőrükön, de az aréna például nem változott (ráadásul csak egyféle helyszín van), és a legtöbb animáció még mindig túlságosan gépies hatást kelt. Sok az ütközéskezelési hiba is, miáltal a játékosok gyakran egymásba lógnak. Még a bevonulásnál is találkoztam ilyen bakival: a srác a szívére tette a kezét – de a látott képből ítélve bizony szó szerint... Talán a hangeffektusok is javultak valamicskét és frissebb, bővebb a játékoslista is – de mindez csak kismértékű tuningként fogható fel, holott bőven akadna még javítanivaló. Aggódni azért nem kell: elnézve az MMA-versenyek diadalútját, további feldolgozásokból nem lesz hiány.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Kidolgozottabbak a versenyzők, mint a riválisokban
- Rengeteg választható harcos

ELLENE
- Szinte semmiben nem múlja felül az eddigi UFC-játékokat
- Bosszantó látványhibák

PEREPUTTY
- **Pride FC** *THQ*
- UFC Tapout 2 *TDK Mediactive*
- **UFC Tapout** *Crave*

ÖSSZETEVŐK

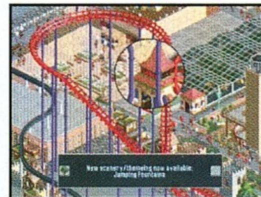
GRAFIKA	80
HANG	72
SZAVATOSSÁG	77

ÍTÉLET 70

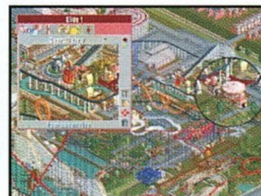
2 játékos NTSC WWW.UFCVIDEOGAMES.COM/



↗ Kedves vendégek! Van szemeteskuka is!









↗ Tudom, tudom, lepukkant a körhintám!



↗ Alig nyitottunk, máris özönlik a tömeg!

Ettől nem fogod kidobni a taccsot, az biztos!

ROLLERCOASTER TYCOON

TÍPUS STRATÉGIA **KIADÓ/FEJLESZTŐ** INFOGRAMES **MEGJELENÉS** 2003.03.21. **PAL**

Jelen játék címe valószínűleg igen kevés konzolos emberke szívét fogja megdobogtatni, ugyanis a PC-re halomszámra megjelent Tycoonok közül csak nagyon kevés került át konzolra (a ritka kivételek közé tartozik a Transport Tycoon PS-verziója és a Railroad Tycoon 2 PS/DC-változata). Feltétlenül meg kell említenünk az úriember nevét, akinek az egész projekt köszönhető: Chris Sawyerről van szó, aki egy személyben a Transport- és Rollercoaster Tycoon-sorozat minden epizódjának atyja, így természetesen ő követte el a RT eredeti, 1999-es PC-s változatát is. A játék annak idején szép sikereket ért el, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy több kiegészítő pakkot is kiadtak hozzá. Ezekkel természetesen még tovább növelték a játékkal töltendő – mellesleg már alapból sem csekély – órák számát. Az Xbox-változat ráadásként tartalmazza a PC-hez megjelent küldetéslemezeket is (Corkscrew Follies és Loopy Landscapes).

A játék neve nem fedi teljesen az igazságot, hiszen nemcsak egy hullámvasút-, hanem egy komplett vidámpark-szimulátorról van szó. Olyannyira igaz ez, hogy egészen a legapróbb részletekig belebonyolódhatunk egy ilyen műintézmény mindennapjaiba. Kezdéskor több küldetésre is benevezhetünk, de szokás szerint ajánlott a sorrendiség megtartása. A legtöbb feladatban egy már meglévő vidámparkot kell továbbfejlesztenünk, a célunk pedig egy bizonyos látogatottság és népszerűségi index elérése X időn belül. Ha esetleg ezt nem tudtuk teljesíteni, akkor sincs semmi veszve – a program ugyan figyelmeztet arra, hogy elbuktuk a küldetést, de ettől még nyugodtan játszhatunk tovább.

Egy vidámpark felépítése és üzemeltetése rendkívül szerteágazó feladat – ami itt egészen odáig fajul, hogy még a járdákat is nekünk kell megépíteni. A parkunk felépítését érdemes a leendő bejárat közelében kezdeni, de első dolgunk, hogy az építkezésre kinézett területet meg kell tisztítanunk az útban levő fáktól. (A zöldek várható tiltakozása előtt persze meghajlunk, és megígérjük, hogy később pótolni fogjuk a felszecskázott növényzetet.) A következő lépés a megfelelő szerkezet kiválasztása. Ennek telepítése előtt nem árt megnézni, hogy merre fekszik az a része, ahova a ki-, és bejáratot kell építeni, (ha a helyzet úgy kívánja, használjuk a forgatás ikont). A szerkezet lerakása után kijelöljük a be-, és kijáratot, ezután pedig már csak a járdát kell odavezetnünk a masinához – és készen állunk a nyitásra (zöld lámpa). A bonyolultabb játékokhoz (pl. hullámvasutak) a program felkínál előre megtervezett sablonokat is, melyekből az idő múlásával egyre többfélét kapunk. Nekiállhatunk saját pályákat is tervezni, de ez rendkívül szöszmötölős feladat (főként akkor, ha igazán jó vonalvezetésűt akarunk). Az éles bevetés előtt persze nem árt, ha ezeket a saját készítésű szerkezeteket leteszteljük (sárga lámpa). Ha valami túl veszélyesre sikerült, akkor még időben kijavíthatjuk a hibát. Kezdőknek mindenféleképpen érdemes végignézni a demót, ami lépésről lépésre bemutatja az egész játék kezelését (melyet bármikor félbeszakíthatunk, és az adott állapottól folytathatjuk a játékot).

Az eredeti windowsos játékban a képernyő alsó és felső részén voltak a vezérlő ikonok, ezeket a készítők a nagyobb játékfelület elérésének érdekében eltüntették. A gazdasági dolgokkal foglalkozó, és az építéssel kapcsolatos ikonmenüt egy-egy gomb lenyomásával kérhetjük le. Az előbbiben találhatjuk többek között a vendégekről szóló kimutatásokat, az alkalmazottaink listáját (és hogy éppen mit csinálnak), a pénzügyi mérlegünket, a kutatással és fejlesztéssel kapcsolatos lehetőségeket, stb. Az építkezés menüjében kell keresgélnünk, ha új berendezést vagy utat szeretnénk építeni, ha a környezetet akarjuk csinosítani (fákkal, szobrokkal, szökőkutakkal), ha büféket vagy árusokat akarunk telepíteni, vagy ha a terepet akarjuk rendezni (talajszint megváltoztatása).

A Rollercoaster Tycoon nem igazán izzasztja meg az Xboxot, ettől függetlenül nem nevezhetjük gyengének a grafikát, ugyanis a képernyőn szinte minden pixel folyamatosan mozog. Annyira aprólékos és részletes az egész játék kidolgozása, hogy még napok múltán is felbukkanhatnak olyan elemek, melyeket addig még nem is láttunk. A sebességgel eleve nem lehetnek problémák, mivel az eredeti az Xboxnál jóval gyengébb hardverű PC-ken is ragyogóan futott (ahol ugyebár még egy oprendszer is akadályozta a munkát). A Rollercoaster Tycoonnak a hangok terén sincs szégyellnivalója, mert valami hihetetlen tivoli hangulatot varázsol a szobába, ahogy a sikoltozás, a kacagás és a nevetés zaja betölti a levegőt. Minden masinának megvan a saját hangja, de akár külön zenét is rendelhetünk hozzájuk. Kimondottan jópofa játék – aki veszi a fáradtságot és jobban belemélyed, igen hamar észreveheti magán a függőség tüneteit. Ahhoz a stílushoz tartozik, amelynek fő jellemzője, hogy nincs igazán konkrét célja (vége) – hiszen a cél maga a szórakozás!

SakmaN
sakman@ipma.hu

MELLETTE
- Szinte egyedi darab
- Nagyon hosszú időre leköti az embert
- A két küldetéslemez is benne van

ELLENE
- Nem felel meg a 2003-as elvárásoknak
- PC-re már a második rész is megjelent
- A TV felbontásához képest túl aprólékos a grafika

PEREPUTTY
- **Jurassic Park** *Universal*
- **Rollercoaster Tycoon** *Infogrames*
- **Theme Park** *Electronic Arts*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	68
HANG	83
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

73

1 játékos PAL WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM



↗ Hideg Kő lába alatt forró lett a talaj



↗ Ez a látványeffekt alaposan megizzaszthatja a PS2-t...



■ Pankration Derby

WWE CRUSH HOUR

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** PACIFIC COAST POWER & LIGHT **MEGJELENÉS** 2003.03.18. **NTSC**

Rég volt már, hogy utoljára pankrációval találkoztam. A kilencvenes évek elején, amikor úgy éreztem, hogy a gimnáziumi tanórák során magamba szívott tudomány majd' szétfeszíti az agyam, és talán már-már túlontúl is okos lettem, esténként csak belőttem a Sky Channelt, magamhoz vettem egy fél kiló Albert kekszet és leültem egy kicsit nézni ezt a jellegzetesen amerikai blődliséget – ennek azonnali, de egészen kellemes folyománya volt egy jó órányi, vegytiszta butulás. Akkoriban még Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Randy „Macho Man" Savage és Bret „The Hitman" Hart voltak az igazi spílerek – az akkori sztárok közül ma már csak mutatóba szerepel egy-kettő a show kínálatában. Sőt, napjainkban már magát az egész cirkuszt sem WWF-nek (World Wrestling Federation) hívják, át kellett ugyanis nevezni WWE-nek (World Wrestling Entertainment) – tekintettel arra, hogy az ominózus rövidítés már 1961 óta védjegye volt a World Wide Fund of Nature természetvédő alapítványnak (86 óta ez a nevük, eredetileg World Wildlife Fund-ként működtek, innét a WWF). Ettől függetlenül úgy gondoltam vetek egy gyógypillantást a WWE (a franc essen már ezekbe a rövidítésekbe!) Crush Hourre – már csak azért is, hogy megtudjam, változott-e valami az elmúlt tizenakárhány évben.

Nos, alaposan meglepődtem, de egyáltalán nem úgy, mint arra számítottam... Az új arcokkal semmi baj sincs – de hogy ez a játék tulajdonképpen egy, a Vigilante 8 és a Twisted Metal Black stílusában fogant, autós lövöldözős akciójáték, attól azért dobtam egy hátast. Persze magyarázat van erre is: a WWE (grrrr!) napjainkban is nagyon közkedvelt, a pankráció teljeskörű videojáték-licencét pedig a THQ birtokolja – ebből már lehet következtetni, hogy egy gyengébb produkciót vagy egy nem túl eredeti ötletet is ennek a népszerűségével próbálnak meg eladni. (Bár ha úgy veszem, a program egy igazi unikum, sőt műfajteremtő jelzővel is illethetnénk: ugyanis biztos vagyok benne, hogy ez a világon az első olyan program, melyben pankrátorok különféle idióta járgányokban szanaszét lövik egymást.)

A sportág (bocsánat – a roppant alacsony kulturális értékkel bíró színielőadás) kedvelői azért nem panaszkodhatnak: összesen 32 versenyző közül szemezgethetnek, a mai nagyágyúk közül mindenki ott vigyorog a karakterválasztásnál. Persze első alkalommal azért még nem – a kínálatból 9 figura ilyenkor még a függöny mögé rejtezik, őket a későbbiekben kell megnyernünk. Mindegyik alakhoz jár egy helyre kis járgány is, amit hellyel-közzel megpróbáltak nagyjából a versenyzőhöz passzintani: a nagyobb darab hústornyokhoz méretesebb autók dukálnak, míg az apró járgányok pilótái néha egészen emberszabásúnak tűnnek. Számunkra mindebből egy a lényeg – az autókat négy szempont alapján lehet megkülönböztetni, úgymint kezelhetőség, védelem, sebesség és erő. Az első három egyértelmű, az erő pedig az öklelés miatt fontos.

Hogy egy átlagos amerikai pankrációrajongó ne vergődjön úgy a menük kusza erdejében, mint az egyszeri újságárus a női magazinok közt, a választható játékmódok számát mindössze háromban maximalizálták. Játszhatunk szezont, egyjátékos és többjátékos meccseket. Mindehhez 13 pálya áll rendelkezésünkre (a legtöbbjét szintén meg kell nyerni), amelyek csupán az alkotók agyszüleményei, de mindenképpen megjegyzendő, hogy a nevüket a WWE egyes nagyobb eseményeitől kölcsönözték (pl. RAW, SmackDown! vagy Royal Rumble). Minden egyes pálya – elméletileg – egy bizonyos játéktípusra van kihegyezve, bár gyakran ugyanazt a feladatot kapjuk. Ezek a lövöldözős csapatjátékok mintájára készültek: van szimpla mindenki-mindenki ellen (free for all); akad, amikor egy bizonyos számú tárgyat (itt: csillagot) kell felszednünk; szerepel a capture the flag-kaptafára készült tárgyhurcolgatás; valamint egy mezei, de időlimites fogócskával is összefuthatunk. Amikor szezon módban szép sorban végigmegyünk az összes pályán, mindig az adott helyszínre jellemző feladatot kell játszanunk, a teljesítésükkel pedig megnyitjuk az új pályákat és karaktereket. Egyjátékos módban annyi az eltérés, hogy mindössze az addig megnyitott pályákon játszhatunk, méghozzá három formában: a pálya alapjátékát, free for all meccset, vagy Tag Team meccset (szokásos, két páros viadal: két versenyzőt választunk, akik közt váltogatunk, csak itt nem gombnyomásra megy a csere, hanem a pálya egy bizonyos pontján kell áthaladni). A vízszintesen osztott képernyős többjátékos módnál ugyanez érvényes, csak választhatunk, hogy a Tag mód kooperatív legyen-e avagy sem. Maga a küzdelem elég standard, számos fegyvert és power-upot vehetünk fel, a győzelem titka pedig a megfelelő gép kiválasztása mellett az adott pálya alapos ismerete.

A prezentáció nem hozza a manapság elvárható színvonalat, a program szinte semmiben sem emelkedik az átlag fölé, sőt inkább kifejezetten rosszul teljesít. Itt elsősorban a grafikára gondolok, ami egyáltalán nem illethető a részletgazdag jelzővel, a pályák többsége egyszerű külsőt kapott, köszönhetően a kevés tereptárgynak és a rossz minőségű textúráknak. A járgányok egy fokkal jobbak, a látványeffektusok (értem ez alatt a robbanásokat, a fényeket és a fegyverek lövedékei által keltett tűzijátékot) viszont megintcsak egy letűnt kor emlékeit ébresztik bennünk. A zene aláfestésnek elmegy, a hanghatások gyengék és hiába Jim Ross, a szintén licencelt WWE kommentátor, ha olyan gyakran ismétli önmagát. Magával a játékmenettel viszont nincs különösebb baj, a versenyzők nem klónjai egymásnak, az AI pedig több fokozatban is állítható és nem is olyan nagyon hülye – de azért az ellenpólus itt is megvan: igaz, hogy többféle feladat van, de az idők 90%-ban úgyis csak szimplán lövöldözni fogunk. Aki Twisted Metal-rajongó, nehogy megvegye, aki pedig vérbeli pankrációra vágyik, választhat a THQ egyéb, témába vágó játékai közül. Szóval nem egy korszakalkotó anyag – mentségére szolgáljon, hogy ezt a kiadó is pontosan tudja, így már újonnan sem teljes árú játékként került a piacra.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Sokféle választható szereplő
- Többfajta célért küzdhetünk
- Minden elem WWE-licenc alapján készült

ELLENE

- Hiába a RenderWare, ha kihasználatlan a tudása
- Volt a témában sokkal jobb játék is
- Csak meglovagolja a WWE hírnevét...

PEREPUTTY

- Twisted Metal Black — *Sony*
- World Destruction League — *3DO*
- WWE Crush Hour — *THQ*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	55
HANG	46
SZAVATOSSÁG	64

ÍTÉLET

52

1-2 játékos NTSC WWW.THQ.COM




Már megint a lányokat néztem vezetés közben


De biztos úr, nem látja a rendszámon, hogy én önökkel vagyok?

Mario Kart licencelt autókkal?

DOWNTOWN RUN

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2003.03.30. **PAL** 2003 NYÁR **NTSC**

Két hónappal ezelőtt mutattuk be a hírek között a Ubi Soft újdonsült autós játékát, a Downtown Runt (az USA-ban City Racer néven fut). Az előzetesek alapján annyit lehetett tudni, hogy program a „Project Gotham Racing stílusában készült utcai autóverseny", egyik elengedhetetlen eleme a veszélyes vezetés, a farolások és az ellenfelek kicentizése során pedig ún. Prestige-pontokat kapunk (bármi légyen is ez).

Nos, a helyzet az, hogy ennek a játéknak az égvilágon semmi, de semmi köze a példaként felhozott – amúgy nagyszerű – Xbox autóversenyhez. Jelen esetben ugyanis a különböző városi utcákon szó szerint meg kell harcolnunk a győzelemért. A pályákon elhelyezett, összesen 12 különféle felvehető cuccot felhasználva kell elsőként áthajtanunk a célon (ezek használata nélkül nem is nagyon fogunk győzni). A felvehető extrák két kategóriába sorolhatók: az egyik a mi védelmünkre szolgáló kütyüket tartalmazza, mint a pajzs, a szerelőkulcs, a jobban tapadó gumik, míg a másik kategória az ellenfelek likvidálására szolgál. Utóbbiak között találjuk meg a bombát, az olajfolt-szórót, a kifeszíthető lézerhálót és megannyi más, hasznos cuccot. (Más kérdés, hogy ezek a felvehető extrák elég furcsán hatnak egy első pillantásra normálisnak tűnő városi autóversenyben – ám ezt a készítők bizonyára nem így gondolták...) Szóval, klasszikus Mario Kart – csak éppen az utcákról is ismert személyautókkal.

Tudásunkat összesen 8 játékmódban kamatoztathatjuk, melyek között van néhány igen érdekes opció is. Persze nem a gyorsverseny, az óra elleni futam, a kétjátékosmód, de még csak nem is a Chase (rendőri üldözés), ugyanis ezek manapság már maguktól adódnak egy autóversenyben. A Sudden Death, a Last Man Standing és a Bet Race viszont ideig-óráig kellemes időtöltést okozhat. Az elsőnél az a lényeg, hogy utolsóként mi maradjunk a pályán, és a lehető legrövidebb idő alatt likvidáljuk a többieket. A Last Man Standingnél azt kell szem előtt tartanunk, hogy a checkpointokon ne mi haladjunk át utolsóként, mert aki így jár, az esik ki az aktuális futam résztvevői közül. A Bet Race talán a legérdekesebb játékmód, itt ugyanis véletlenszerűen kapjuk a feladatokat. Lesz, amikor le kell ráznunk egy rendőrautót, de előfordul az is, hogy csak egy szimpla versenyen kell az első helyen befutnunk. Ezeket a küldetéseket azonban ki kell érdemelni – a játék elején ebbe a menüpontba ugyanis még nem tudunk belépni. A Bet Race pályái egy-egy üldözés vagy bajnokság módban elért első helyezésért cserébe nyílnak meg, ezek teljesítése után pedig általában egy új autó lesz a jutalmunk. Talán ez a sorozat a legszórakoztatóbb, bár egyúttal a legnehezebb is. Persze – mint minden autóversenyben – a Downtown Runban is a Championship, azaz a bajnokság jelenti a legösszetettebb kihívást. Olyan nagyon különleges dologra azért nem kell gondolni – annak ellenére, hogy be lehet vetni a különböző fegyvereket, azért mégiscsak a versenyzésen van a hangsúly. A 26 pályán mintegy 14 licencelt autót próbálhatunk ki, például Peugeot 206-ost, új VW Beetle-t, Mitsubishi Lancer Evo VII-est, vagy egy Audi A3-ast.

A versenyek színtere többnyire egy városi utcákon kialakított, palánkkal övezett pálya (ilyenformán tényleg egy kicsit hasonlít a PGR-re), de ezek sajnos túlságosan is élettelenek, egyszerűek és – mi tagadás – elég rondák. Sehol nem látható a nagyvárosi nyüzsgés, mintha csak egy versenypályán mennénk, amelynek a környezetében házak állnak. Az autók külalakja sem egy díjnyertes alkotás, ennél jóval részletesebben kidolgozott autókkal már nem is egy programban találkozhattunk. Őszintén szólva, nem is csodálkoztam azon, hogy a nagy autógyártók nem engedték meg, hogy rommá zúzzák ezeket a kocsikat – ugyanis a játékban szereplő autók sérülési modellje elég egyszerű: látható deformáció nincs is, mindössze füstölni kezdünk, illetve kormos lesz a kasztni. (Hogy miért gondolták, hogy ezeket a járgányokat kell egy ilyen stílusú játékban szerepeltetni? Rejtély...) A szélvédő elsötétített (gondolom túl sok munka lett volna a belső tér kidolgozása, így ez egyszerűbb megoldásnak tűnt), a fény bár csillog a kasztnin, de közel sem hasonlít a PGR-ben látottakra. A hangokról sem lehet túl sokat áradozni, semmivel sem emelkednek az átlagos szint fölé.

Sajnos a játékkal eltöltött hosszabb idő alatt sem történt semmi olyan esemény, amitől egy kicsit is megkedveltem volna az Ubi Soft belvárosi autókázását. Egyedüli értékként csak a rengeteg játékmód említhető meg, minden más mutatójában teljesen átlagosan, vagy az alatt teljesít. Mondjuk ez igaz az árára is, ugyanis budget (csökkentett) áron került a boltok.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Licencelt személyautók
- 3 (kis túlzással) szórakoztató játékmód
- Könnyű irányítás

ELLENE
- A törős-zúzós stílus ellenére nem törnek az autók
- A helyszínek grafikája teljesen átlagos
- Unalmas versenyek

PEREPUTTY
- Rumble Racing *Electronic Arts*
- Downtown Run *Ubi Soft*
- Tokyo Road Race *Midas*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	52
HANG	57
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET
52

1-2 játékos PAL WWW.UBISOFT.COM



↗ Ideje ezeket a gyanús alakokat a szőnyeg alá seperni



↗ Hát ez azért még nem a Soul Calibur 2...









Egy régi stílus új köntösben

RAGING BLADES

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** WANADOO **FEJLESZTŐ** PCCW **MEGJELENÉS** 2003.03.10. **PAL**

A hongkongi gyökerekkel rendelkező PCCW mint kiadó Európában nem túl ismert, de a Távol-Keleten számos országban tartanak fenn kirendeltséget, fejlesztőcsapataik pedig világszerte megtalálhatóak Torontótól Szentpétervárig. A Raging Blades című játék egy évvel ezelőtt jelent meg a felkelő nap országában (Raging Bless néven), kontinensünkön pedig – nagy késéssel bár – de végre a francia Wanadoo vállalta a megjelentetését. Egy klasszikus és hamisítatlan beat'em up-játékról van szó, az ősöreg Double Dragon vagy Golden Axe stílusában, a történet pedig mit sem változott a japán kiadás óta: az árnyékok hét törzse és az ő gonosz istenük ellen kell harcolnunk. Hogy miért, az persze csak a játék végén derül ki...

A csatákat négy, egymástól teljesen eltérő karakterrel lehet megvívni, és mindegyikük egy másképpen alakuló történetbe invitál minket. Gray egy lovag, aki óriási kardjával kaszabolja az ellenfeleit, mellesleg ő az egyik legütőképesebb és legmozgékonyabb karakter. A varázsló, Raybrant ugyan kissé lassú, de mágikus varázspálcájával pusztító erejű támadásokra képes. Utóbbi tulajdonság elmondható a katonaként már bizonyított Budról is, aki óriási méretű csatabárdjával hamar felszecskázza az ördögi teremtményeket. Nem túl udvariasan utolsóként említeném egyetlen női karakterünket, Tinat, aki puszta kézzel próbál szerencsét a gonosz birodalmában. Függetlenül attól, hogy kit választottunk hősünknek, az első, bevezető (episode 0) pálya mindenkinél ugyanaz lesz. Ekkor lépünk be a királyság birodalmába, ahol aztán harci tudását érvényesítve minden szereplő más-más úton halad a végső cél felé.

Szomorú dolog, de tény, hogy mindössze két játékmód kapott helyet a játékban – az egyikben a sztorit játszhatjuk végig, a másik pedig a többjátékos, duel-mód, amelyben egy multitap segítségével akár négyen is küzdhetünk. Az ellenfelek kibelezése nem különösebben nehéz feladat, a megfelelő távolságba érve csak nyomogatnunk kell a támadás gombját. Ez fokozottan igaz, ha figyelembe vesszük, hogy van egy speciális támadásunk is – ez körkörösen hat, az általa érintett területen valamilyen fény jelenik meg, az azt érintő ellenfelek pedig elkábulnak. Ekkor már van időnk a többiekkel foglalkozni, és elkerüljük azt a kelepcét, hogy egyszerre tízen támadnak meg minket.

A stílusban bevett szokás, hogy az egyes küldetések végén valamiféle főellenség jelenik meg, ez itt sincs másként. A legkülönfélébb bossok várják a halált, például egy óriási, baltás minotaurusz-formájú lény, vagy egy kékes színű, törékenynek tetsző varázslóhölgy. A lényeg persze, hogy minél előbb a pokol tornácára küldjük őket (bár lehet, hogy ott éreznék igazán jól magukat?), és ez a feladat meglepő módon nagyon is könnyű lesz. Szinte biztos, hogy az első főgonoszig senki sem fog egyszer sem elhalálozni, és maguk a bossok sem jelentenek megoldhatatlan problémát. Elhalálozás esetén ugyanis mi jó párszor feltámadhatunk, az ő életerejük pedig marad azon a szinten, ameddig leküzdöttük az előző életünkkel. A pályákon elhelyezett ládákat, hordókat, dobozokat széttörve egy rakás felvehető bónuszcuccra tehetünk szert, ilyen többek között az extra védőpajzs, a gyógyító ital, vagy akár a megnövelt erejű támadást előidéző fegyver (jó részük csak ideiglenesen használható). Egy nagyobb pálya több szakaszra osztható, kb. félúton található egy közepes erejű főellenség, míg a végén szembekerülünk az igazi gonosszal. A következő szakaszon pedig – más körítéssel ugyan, de – szépen elölről kezdődik minden.

A játék monotonitását sajnos nem töri meg semmiféle különleges esemény. Eleinte ugyan még hittem benne, hogy nemcsak egy szimpla, vagdalkozós beat 'em up játékhoz van szerencsém, de a második küldetés után kénytelen voltam elfogadni a nyilvánvaló tényt: ez bizony egy agymunkát teljesen kizáró mészárlás. Ami önmagában még nem baj, de sajnos a szavatossággal komoly problémák vannak – a játék ugyanis nagyon rövid idő alatt „kivégezhető", és maximum azért feküdhetünk neki újfent, hogy mind a négy karakterrel teljesítsük. A sztori mód végigvitelével mintegy 20 új karaktert, valamint speciális arénákat nyithatunk meg, melyek a többjátékos küzdelemben lesznek használhatóak. Feltétlenül pozitív jelzőket érdemel a megjelenítés – mind a hátterek, mind hőseink és az ellenfelek jó része is kiválóan vannak megrajzolva. A pályák változatosak, a kastély belső szobáiban, egy barlangban, sejtelmes köddel borított mezőkön kalandozunk. A Raging Blades felemás érzéseket keltett bennem, mert egyfelől nagyon hangulatos és szórakoztató, másfelől roppant rövid és semmi újdonságot sem hozott a már unalomig ismert stílusba. Éppen ezért csak és kizárólag a beat 'em up-játékok szerelmeseinek tudom ajánlani, mert ők bizonyára el lesznek tőle ájulva.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Négy különböző történetet játszhatunk végig
- Csicsás külső
- Klasszikus beat 'em up

ELLENE
- Túlságosan egyszerű, szimpla gombnyomkodás
- Néhány óra alatt végigjátszható
- Semmi újdonságot nem hozott

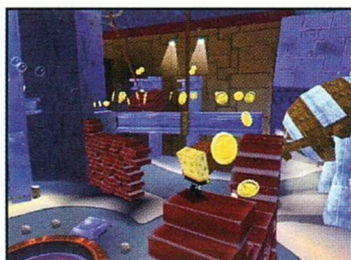
PEREPUTTY
- **Dynasty Warriors 3** *Koei*
- **Raging Blades** *Wanadoo*
- **Barbarian** *Titus*

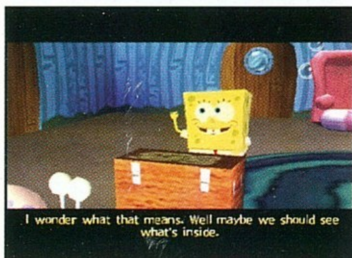
ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	80
HANG	67
SZAVATOSSÁG	52

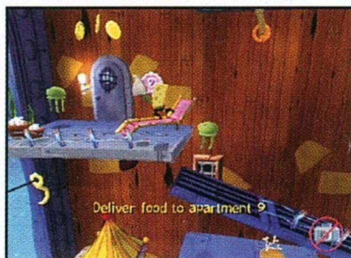
ÍTÉLET
62

1-4 játékos PAL WWW.WANADOO-EDITION.COM











↗ No, pontosan ilyesmi horogra akasztanám a grafikusokat is!

■ Gyengén előadott vízirevü

SPONGEBOB SQUAREPANTS REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** BIG SKY INTERACTIVE **MEGJELENÉS** 2002.11.21. **NTSC** 2003.03.14. **PAL**

Kezdjük mindjárt egy ténnyel: SpongeBob Rugratsék mellett a Nickelodeon ifjúsági csatorna egyik ásza, és egyúttal a saját stúdiójukban készülő rajzfilmük főhőse. Hogy az előbbi megállapításnak pozitív, avagy negatív-e a felhangja, azt mindenki döntse el saját maga – mindenesetre ha az utóbbi mellett voksol is, azt azért el kell ismernie, hogy jelek szerint a vízben élő, beszélő, idióta szivacsfigura és díszes kompániája igen népszerű. Ha nem így lenne, akkor a THQ nyilván nem készíttetett volna belőle egy jó néhány platformot megjárt és több fejezetet is megélő játéksorozatot.

A Revenge of the Flying Dutchman úgy indul, ahogyan minden átlagos történet. Szivacs Robi békésen éldegél Bikini Bottomban, és éppen a kutyájaként szolgáló vízicsigájának, Garynek hajigál egy botot, amikor a (kutya)házával szoros kapcsolatban álló blöki egyszer csak kiás a talajból egy furcsa ládát. A rajta lévő felirat szerint a tartalma ugyan veszélyes, de SpongeBob roppant kíváncsi, így tojik a figyelmeztetésre és kinyitja a ládát. A több rétegnyi csomagolás alól végül egy régi palack kerül elő. Hősünk rögtön közli, hogy egész életében egy ilyen üvegre vágyott. A dugót kihúzva azonban nem valami jófajta nedű, hanem egy addig a palack börtönében raboskodó kalózkapitány szelleme kerül elő. Az éteri lényt érdekes módon nem mossák el a hullámok, sőt rögtön nyeregben is érzi magát. Közli, hogy ő a Flying Dutchman, azaz a Bolygó Hollandi (az sem zavarja nagyon, hogy ez egy hajó neve volt, nem egy emberé, ráadásul köze sem volt a kalózokhoz), nagyon mérges, hogy megzavarták, és egyébként is: szellemkötelezettségeinek eleget téve most aztán rendesen felkavarja az itteni állóvizet. Ehhez azért legénységre is szüksége van, és némi huzavona után elsőként Garyt szemeli ki az egyik erre esélyesnek – hipnotizálja szegény párát, majd akkurátusan lelécel. Nos, ezt a galibát kell nekünk megoldanunk, méghozzá magát a főkolompost, SpongeBobot irányítva. A szellem megállításának egyetlen módja, hogy a Bikini Bottom körzetében levő összes rejtett kincset megszerezzük.

A játék egy klasszikus, gyűjtögetős-ügyességi platformjáték – így vagy úgy, de a stílus minden egyes eleme fellelhető benne. A fő csapásirány minden egyes pályán a SpongeBob felirat összes betűjének összegyűjtése. Egy betűt akkor kapunk meg, ha valamilyen feladatot sikerrel teljesítettünk. Ilyen lehet például az adott pályán fellelhető összes pénzérme összegyűjtése, a szabadon úszkáló medúzák befogása, bizonyos ellenfelek lecsapkodása vagy éppen egy sikeres futárszolgálat. Szivacsunk ugyanis főállásban a Krusty Krab nevű étteremben teljesít futárszolgálatot és a hely specialitását, a Krabby Pattiest szállítja házhoz. A betűk kirakásának sorrendje tetszőleges, ha az egyikkel nem boldogulnánk, vagy éppenséggel megunjuk, bízvást belekezdhetünk a következőbe, de akár szimultán több feladatot is végrehajthatunk. Ezek alól egy kivétel van, mégpedig az a küldetésfajta, amelyik időre megy, hiszen ilyenkor kénytelenek vagyunk erre koncentrálni. Szóval viszonylag szabad kezet kapunk, bár az unalomig ismert motiváció – amíg nem tetted meg ezt és azt, addig nem mehetsz a következő pályára – itt is bevetésre került. Amennyiben megvan az összes betű, egy kis kirakós játékot kell játszanunk (biztosan ismeritek azt a fajta unaloműzőt, amikor a 3*3-mas mezőből egy darab hiányzik, a maradékot pedig úgy kell tologatni, hogy végül kiadjon egy képet). Ha ez is megvan, megkapjuk a kincskereső botunkat, amelynek segítségével felkutathatjuk a pályán elrejtett kincsesládát.

SpongeBob azért nem csak egy mezei mosogatószivacs, ugyanis többféle ruhát (és ezzel együtt felszerelést is) ölthet, és mindegyikhez némileg más mozgáskultúra dukál. Ezeket a játék különböző szakaszaihoz érve kapjuk meg, alapesetben például futunk, repkedünk és ütlegelünk, a horgászcuccunkhoz már jár egy medúzabefogó háló is, a későbbiekben pedig sellőként vízbombákat dobálhatunk (a tény, hogy ez fizikai lehetetlenség, ne zavarjon senkit – a lényeg, hogy messziről leszedhetjük az ellenfeleket). Az okosság az egészben az, hogy a ruhaváltáshoz szükségeltetik egy sátor is, amelyben szégyenlős szivacsunk elbújhat a kíváncsi szemek elől – így ezt csak bizonyos helyeken tehetjük meg.

A THQ úgy hirdeti a játékot, hogy SpongeBob 2D-s világát először láthatjuk három dimenzióban pompázni – ebben minden stimmel is, ha a pompázás egyenlő a halovány pislákolással. Még ha azt veszem, hogy egy bizonyos stílusú rajzfilm látványvilágát kívánták visszaadni, akkor sem mondhatok mást, minthogy szegényes és gyenge próbálkozás. Bikini Bottom városát alacsony felbontású, egyszerű textúrák borítják, nagyjából azon a grafikai szinten, amit egy PS képes produkálni. A kamerakezelés röhejes: nincs olyan gomb, amivel rögtön magunk mögé tehetjük, és bár forgatható, de ez sok helyszínen nem megengedett – és az ilyen helyeken pontosan emiatt lehet jó nagyokat szívni. Arról nem beszélve, hogy programozásának technikája is bűn rossz – a mozgó platformok eltolhatják, egy-egy vékonyabb objektumba pedig beleakadhat és a következő váltásig ott is ragadhat (igen-igen, a kameráról beszélek)! A szereplők animációja is elég béna, és akármennyire jópofának is kívánnak tűnni, én még a főszereplőt sem kedveltem meg – valahogyan nem tudtam magam ennek a négyszögletes, kretén szivacsnak a szerepébe beleélni. (*Esetleg egy kerek, kretén szivacs? – a szerk.*) A bántóan egyszerű grafika ellenére a játék a nagyobb, nyíltabb területeken idegesítő módon szaggat is, erre pedig nincs mentség. A zene borzasztó rossz, a szinkronhangok viszont jók – nyilván annak köszönhetően, hogy az eredeti rajzfilmből adoptálták őket. Lehet, hogy pont a Flying Dutchman tesztelése közben hagyott el a humorérzékem, de még az elsütött viccek sem tetszettek, leginkább azzal akarnak poénkodni, hogy milyen abszurd is ez az egész történet (a kutyaként működő vízicsiga például nyávog). A hét pálya bejárása ugyan nagyjából egy átlagos platformjáték szintjére húzza a szavatosságot, és a feladatok sem lennének rosszak, de a rossz körítés és a technikai bakik nagyon alávágnak szerencsétlen szivacsunknak. A Flying Dutchmant aztán végképp csak az őrjöngésig elvakult SpongeBob-rajongók hordáinak ajánlom – de motoszkál bennem a kisördög, hogy ezek száma gyakorlatilag egyenértékű a nullával. (Ellenben a Tom és Jerry-rajongók végeláthatatlan tömegei… – továbbiakban ld. a vonatkozó cikket.)

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Egy-két eredeti ötlet azért van benne
- Viszonylag változatos feladatokat kapunk
- Az eredeti szinkronhangok egész jók

ELLENE

- A grafika szörnyű
- Rendszeresen akadozó képfrissítés
- Bugyutaság az egész

PEREPUTTY

- **Ratchet & Clank** *Sony*
- SpongeBob Squarepants *THQ*
- **Ace Lightning** *BBC Entertainment*

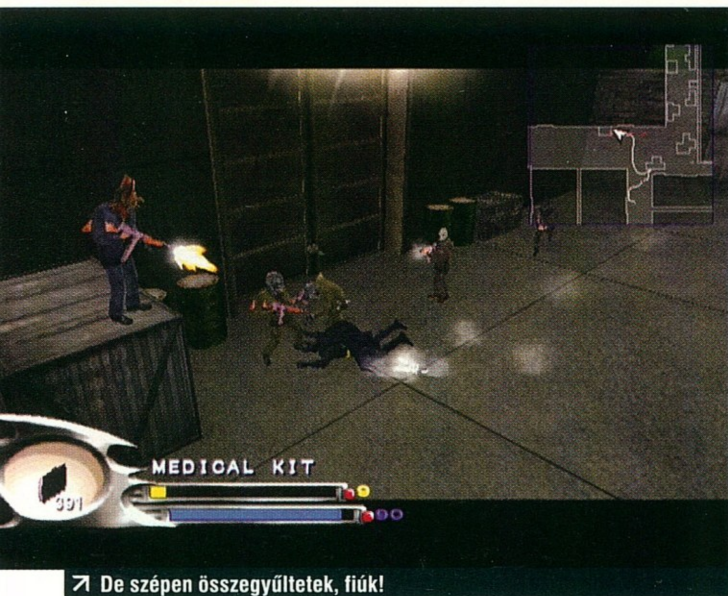
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	35
HANG	60
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

45

1 játékos PAL WWW.THQ.COM



↗ De szépen összegyűltetek, fiúk!








↗ Ha felemeled a fejed, lerúglak!





■ Nem a holnap sötét, hanem ez a játék...

BATMAN DARK TOMORROW

TÍPUS KEMCO **KIADÓ** BIG BEN INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** SAN DIEGO STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003.03.14. **PAL (GC/XBOX)** 2003.04.04. **PAL (PS2)**

Mostanában egyre inkább olyan érzésem van, hogy a képregényekből (vagy éppen sikerfilmekből) készített játék átiratok – tisztelet a kivételnek – egyre silányabb minőségűek. Hogy csak a saját példámat említsem, pár számmal ezelőtt beleakadtam abba a bizonyos Superman játékba, amitől egy ideig a hideg rázott. Ezeket a tüneteket most a japán Kemconak is sikerült előidéznie Batman: Dark Tomorrow-val.

A játék első nekifutásra sem tűnik toplista-várományos játéknak, de ez a későbbiek során még inkább beigazolódik. Pár pálya leküzdése után olyan érzése van az embernek, mintha ezzel a játékkal már korábban is játszott volna. Pedig ez természetesen nem igaz – csak a lopott ötletek garmadája miatt van így. Ráadásul még alaptörténete sincs az egésznek, mert az egészet arra alapozták, hogy úgyis mindenki ismeri a Batman-képregényekben (és filmekben) korábban már ezerszer feltűnt rosszfiúkat. A feladat annyi, hogy fel kell túrnunk Gotham City-t, és le kell pofozni ezeket a rút arcberendezésű fickókat és bérenceiket.

Igaz, hogy Batman elsősorban a közelharcra szakosodott, ennek ellenére az ütés és rúgás akciók mellett szinte alig van extra mozdulat, ami azért elég soványka egy ilyen stílusú játéktól. A játék humánus (Batmánus?) voltát jelzi az a tény, hogy az ellenfeleinket nem lehet megölni – ennek folyományaként a lepofozott rosszfiúk egy kb. ötmásodperces hátast követve felkelnek, és persze újból nekünk esnek. A megoldást a Batcuffs nevezetű felszerelésünk jelenti: a bilincs funkcióját betöltő eszköz kinézetre leginkább a műanyag szőlőkötözőre hasonlít (én csak zippelőnek hívom a befűzésekor kiadott hangja miatt), ellenben a célra tökéletesen megfelel (mintha a Kék Fényben láttam volna hasonló alkalmazásban). A probléma akkor kezdődik, amikor belefutunk egy kisebb csapat ellenségbe,ugyanis miközben mi a harmadik-negyedik delikvens megfektetésén ügyködünk, a legelőször földre juttatott rosszfiú már újból talpon van – a bilincselésre pedig alig van idő...

Batman különleges kütyüiért (pl. a fentebb említett Batcuffs) szerencsére nem kell vért izzadva megküzdenünk, mivel már az induláskor az összes rendelkezésünkre áll. Cserébe viszont az alkalmazásuk kissé a játékmenetre ráerőltetettnek tűnik – például a Batcable-t (amivel átlengedezhetünk egy rahedli épületen) már a legelső pályán használnunk kell. Ezek a későbbiekben is fontosak lesznek, bár bizonyos esetekben – a játékos kreatív próbálkozásaira fittyet hányva – nem működnek, holott az adott feladatra egészen pofás és kézenfekvő megoldást nyújtanának. A készítők ugyanis sajátságosan szemellenzősen látták az egyes problémák áthidalását („áthidalás az, amit mi engedélyezünk a játékosnak, és kuss!"), így marad a találgatás, hogy mit is kellene az adott helyszínen használnunk. Nesze neked kreativitás!

A játék irányítása az „érdekes" kategóriába tartozik. A kamerakezelés úgy van megoldva, mintha egy Forma 1-es közvetítést néznénk, mert minden helyszín tele van pakolva rögzített pozíciójú virtuális kamerákkal. Ezek a látószögükön belül egy darabig követik Batmant, de abban a pillanatban, ahogyan egy másik „kamera" jobb rálátást biztosít hősünkre, a játék azonnal átvált arra. Ezt a megoldást talán leginkább a Resident Evil-sorozat darabjaihoz tudnám hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy itt ugyebár a kamera is mozog. Ez idáig nem is gond, sőt még ötletesnek is mondható. A baj ott kezdődik, hogy az irányítás a „követő kamerás" játékoknál megszokott módon van kivitelezve, vagyis amerre nyomom a kart, arra mozog a figura. Ez a hibrid megoldás akkor válik gázossá, hogy ha elindulunk egy irányba és a kamera közben váltani kényszerül – ha eközben nem engedtük el az irányítót, akkor Batman továbbra is abba az irányba fog szaladni, amerre az előző kamerapozícióban elindult. Ilyenkor fordul elő az a furcsaság, hogy bár egyenesen előre nyomjuk a kart, Batman mégis a bal felső sarokból épp a jobb alsó felé tart. Azoknál a kameráknál, ahol különösen sokáig láthatjuk hősünket, ez kimondottan rossz megoldás, hiszen a sarkokon történő befordulásoknál totálisan más irányba kell dönteni az analóg kart. Ellenben, ha a kart visszaengedjük a középső alappozícióba, akkor ezután már megint a megszokott irányítást kapjuk. Megoldás: a kameraváltásoknál mindig tegyük ezt. Nem egy egyszerű eset, és csak igen nehezen lehet megszokni.

A játék grafikáján meglátszik, hogy multiplatform. Igazából egyik konzolon sem néz ki jól (PS2-n és Xbox-on láttam, de a netről levadászott GC-s képek is ugyanezt mutatták). A játék egyetlen, professzionalitást sejtető részei az előre renderelt átvezető animációk, ezek tényleg szépen kidolgozottak. A játék többi részére az egyhangú grafika, az egyszerű felépítésű környezet, az alacsony poligonszám, és a buta kinézetű ellenfelek jellemzőek. A bilincseléseknél állandóan bevágott – a játék saját motorjával készült – közjátékok pedig egy idő után már irtózatosan idegesítővé válnak. Ezt a borzalmat még a hanghatások és a zene sem tudják feledtetni.

Batman alapvetően jó fej – a gond nem is vele van, hanem ezzel a játékkal. Egyetlen olyan dolgot sem tudok megemlíteni, ami miatt egy icipicit is kiemelkedne a többi tucattermék közül. Ötlettelen kivitelezésű, elcsépelt játékmenetű, sohasem látott irányítású és kamerakezelésű borzadály, amit csak a legnagyobb Batman-fanoknak ajánlok kipróbálásra.

SakmaN
sakman@ipma.hu



MELLETTE
- A renderelt részek
- Akárhányszor folytathatjuk

ELLENE
- Borzalmas irányítás és kamerakezelés
- Gyenge grafika
- Összelopkodott ötletek

PEREPUTTY
- Spider Man: The Movie – *Activision*
- Superman: Man of Steel – *Infogrames*
- Batman: Dark Tomorrow – *Big Ben Interactive*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	52
HANG	70
SZAVATOSSÁG	35

ÍTÉLET
45

1 játékos NTSC HTTP://BATMAN.KEMCOGAMES.COM/











↗ A játék egyik legalaposabban kidolgozott helyszíne

■ Hogy az a mennydörgős ménkű csapna bele!

ACE LIGHTNING

TÍPUS KEMCO **KIADÓ** BBC MULTIMEDIA **FEJLESZTŐ** ABSOLUTE STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003.03.14. **PAL**

Az Ace Lightning név első hallásra nem mondott nekem semmit, de egy kis kutakodás után kiderítettem, miről is van szó: a játék tulajdonképpen egy fiataloknak szóló tévésorozat adaptációja, amely Angliában a BBC One-on fut. A sztori nagyon elmés: egy 13 éves srác (Mark Hollander) éppen kedvenc videojátékát, az Ace Lightningot gyűri és felfedez benne egy titkos pályát, amelynek nem is szabadna ott lennie. Nagy buzgón nekiáll bejárni, de ekkor egy villám csap a házba – az elektromos kisülés (nem a villanybiliről van szó) pedig átjárja konzolját is, minek következtében a játék szereplői kilépnek a való világba. A megelevenedett karakterek a normális világot is a játék egyik szintjének tartják, és a főhős, Ace Lightning rögvest besorozza a döbbent Markot is csapatába, hogy együtt vegyék fel a harcot a gonosz Lord Fearrel és csatlósaival. Ehhez pedig a mágikus erővel bíró Zoar amulettjének hiányzó darabjait kell összegyűjteniük.

A játékban Ace szerepét vesszük át, feladatunk az amulett-darabkák megszerzése, ennek végeztével pedig Lord Fear kinyírása lesz. A helyszín a kísérteties Carnival of Doom, azaz a Végzet Karneválja, illetve annak négy helyszíne, a Szellemváros, a Vidámpark, a Cirkusz és a Rémségek Háza. Mind a négy szakasz további pályákra osztható (egyenként egy-egy megszerzendő amulett-darabbal) és mind a négyen egy főellenséggel is meggyűlik a bajunk. A játék egy bizonyos szempontból klasszikusan mai akciójáték: a kamera külső, követő nézőpontból mutatja Ace-t, akivel a 3D-s pályákon futkározunk és ugrálunk, kikerüljük a platformjátékokra jellemző csapdákat, lelövöldözzük és lecsapkodjuk az ellenfeleket, felszedjük a power-upokat, és összeszedjük továbbjutáshoz szükséges érméket és kulcsokat.

Minden további hasonlat viszont erősen kerülendő. Bár Ace fegyvertára jóval komolyabb, mint egy magyar honvédé, de a modern akcióhősökhöz képest roppant spártai: egyetlen energiafegyverünk van, az is véges számú töltettel. Nyoma sincs – a manapság alapvetőnek számító – többfajta összegyűjthető fegyvernek, és még csak az alapfegyvert sem lehet tuningolni. Azért, ha elfogy a nafta, nem maradunk teljesen védtelenek, ott van a némileg gyengébb hatásfokkal bíró pusztakezes harc, valamint a kezünkből kilőtt villámocskák, melyek egy rövid időre megbénítják az ellenfeleket. A pontosabb célzás végett átválthatunk first-person nézetbe is, mely egyúttal arra is szolgál, hogy minél előbb elhalálozzunk – ugyanis ilyenkor mozgásképtelenek vagyunk. Akadnak szokásos felszedhető cuccok is: regeneráció, töltet a fegyverhez (e célt szolgálják az ellenfelek után maradó energiagömbök is), pajzs, dupla ugrás, plusz élet – és ezzel vége is a nem túl acélos listának.

A fejlesztők célja nyilvánvalóan az volt, hogy a játékos az említett Mark nevű suhanc helyébe képzelhesse magát. Hát, a kedvencemmé nem vált a játék, de egy bizonyos szempontból az elképzelés mégis tökéletesen bevált – már az első tíz perc után éreztem, hogy nem is lenne rossz, ha hirtelen belevágna a villám a konzolomba. A játék hihetetlenül rossz, de becsületére legyen mondva, ebben legalább konzekvens: nem mondhatni, hogy csak egyes részei sikerültek pocsékul, és kár ezért vagy azért – itt kérem minden részlet valami elképesztő fércmunkáról tanúskodik.

A grafika végtelenül egyszerű: az alacsonyfelbontású textúrák, a 20-30 poligonból álló, nemegyszer egymásba és hősünkbe lógó tereptárgyak, a hasonló színvonalon kidolgozott és a megboldogult Zseb-TV figuráit idéző ellenfelek, valamint az ostoba módon megválasztott színek vizuális összképe egyszerűen rémisztő. Az átvezető mozikat képregényszerű rajzok helyettesítik, és azt hiszem mindent elmond, ha elárulom, hogy ezek a játék legjobban sikerült részei. Az animáció (bár a képernyőn látható valami a szó megcsúfolása) már más érzéseket ébreszt bennünk – az ellenfelek két-három fázisból álló mozgáskultúrája és Ace kretén totyogása egyenesen röhejes. A kameránál beállíthatjuk, hogy automatikusan visszaálljon-e hősünk mögé, avagy sem – tökmindegy, pontosan arra nem lesz jó, amire szolgálnia kellene, azaz az előttünk álló szakasz alapos megfigyelésére. A játékban „rejtett kulcs"-ként (hidden key) aposztrofált tárgy általában egy szoba közepén van, és pusztán azért rejtett, mert az ostoba kamera nézőpontja miatt nem vesszük észre. Az irányításban az a mókás, hogy iszonyú pontatlan és késve reagál a mozdulatainkra – főhősünk rendre félmásodperccel a gombnyomás után ugrik, forduláskor néha bónuszként előre is halad valamennyit, ugrások után pedig korcsolyázik egy cseppet (utóbbi két eset nagyon idegesítő szűk pallók és kisebb platformok esetén). Gyakorlatilag a kamerával karöltve ők lesznek a legnagyobb ellenfeleink a játék folyamán, lévén az ellenségek AI-je kimerül abban, hogy látótávon belül megindulnak felénk, vagy lőnek ránk. Viszont ezzel kiválóan lehet „taktikázni" – ha köztünk van egy szakadék, vagy egy tereptárgy, akkor simán beleesnek, vagy fennakadnak rajta. Remek. Igaz, motoszkál bennem a gondolat, hogy milyen alapon várok mesterséges intelligenciát egy fogakkal rendelkező, szemlátomást ámokfutást végző, tátogó barna komódtól... A szinkronhangok még úgy-ahogy elmennek, a zene viszont egy pályánként különböző, tíz másodpercenként ismétlődő dallam – mentségére szóljon, hogy a legtöbb pályán alig szól. Kétjátékos mód nincs (az már nyilván durván megsértené a genfi konvenciót), egyedül pedig pusztán a kalandot vihetjük végig. Egy teljes árú játéktól mindez botrányosan gyenge teljesítmény. Az Ace Lightning tulajdonképpen egyetlen hatalmas tanulsággal szolgált a számomra: ha a BBC ilyen filmekkel és játékokkal foglalkozik, akkor arrafelé is nagyon nagy bajok vannak a közszolgálati televíziózás színvonalával.

Kozi
kozi@ipma.hu



MELLETTE
- Most már tudjuk, kicsoda Ace Lightning
- Rajtam kívül senki sem játszott vele
- Véget értek a tesztelés nehéz percei

ELLENE
- Irtózatosan egyszerű prezentáció
- Az ellenfeleknek annyi az eszük, mint egy villámnak
- Más géptípusokra is megjelent

PEREPUTTY
- Ratchet & Clank – *Sony*
- Ape Escape 2 – *Sony*
- Ace Lightning – *BBC*

1 játékos PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	22
HANG	11
SZAVATOSSÁG	29

WWW.ACELIGHTNING.COM

ÍTÉLET

21



GAME BOY KUCKÓ

SHININGSOUL

■ A legfakóbb ragyogás

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Salamander Factory

A Phantasy Star mellett a SEGA másik legjelentősebb RPG-sorozata a Shining-széria. Minden az 1991-es, MegaDrive-ra megjelent Shining in the Darkness-szel kezdődött, de ezután (a DC-t leszámítva) majd minden SEGA-gépre megjelent néhány része. Ezek az RPG-k az Ogre Battle sorozatból kinőtt Final Fantasy Tacticsre jellemző, körökre osztott, sok stratégiát kívánó harcrendszerükről lettek híresek (bár az 1995-ben megjelent Shining Wisdom valós idejű csatát használt). Számomra meglehetősen meglepő, hogy az első GBA-s epizód leginkább erre a „fekete bárányra" hasonlít, hiszen itt is valós idejű ütközetekben vehetünk részt.

A széria részei nem nagyon függenek össze; általában más világokon játszódnak, ám ezúttal a Salamander Factory (a SEGA-tól pár éve függetlenné vált fejlesztőcsapat, amit a Shining-veterán Yoshitaka Tamaki alapított) mégis egy előzményt készített – a Shining Soul a Shining Force előtt, és a Shining in the Darkness után játszódik. Hogy ennek mi az oka, azt nem tudom, hiszen pont a Shining Force-nak volt olyan gyenge sztorija, aminél bárki jobbat tudna írni: ezer évenként jön el a szörnyű Dark Dragon, és lerombolja a világot. Természetesen épp egy ilyen ezredfordulónál lépünk be a sztoriba, amikor valakinek le kellene győznie a bestiát.



Összesen négy karakter közül választhatunk a játék elején, és ez bizony alaposan kihat a későbbi játékmenetre. A harcost és az íjászt nem igazán javaslom, mert az előbbinek nincs kiemelkedő képessége, az utóbbi pedig borzalmasan gyenge. A varázsló ellenben jó választás lehet, mert a mágia itt nagyon erős fegyver. Az utolsó karakter – akivel én rendszeresen játszottam – a Dragonute, vagyis egy brutálisan erős hüllőlény. Az egyes kasztokhoz különféle fegyverek és páncélok tartoznak, így persze nem tudunk minden karakterrel mindent használni. Ez a rendszer – no meg úgy általában az egész program – igen hasonlít a népszerű Diablo-sorozatra, csakúgy, mint a fejlődési szisztéma. Amikor ugyanis egy hős szintet lép (ez a szokásos „hentelem a szörnyeket-nyelem az XP-t"), akkor kap öt pontot, amit eloszthat tulajdonságai között (varázslóval az intelligenciára, dragonute-tal erőre érdemes gyúrni, és persze nem szabad elmulasztani a vitalitás turbózását sem). Emellett kapunk egy képzettség-pontot is, amivel a kaszthoz tartozó dolgokat fejleszthetjük. Ez lehet valamilyen mágia, fegyverismeret, vagy valami egzotikusabb: az én hüllőhősöm például kifejleszthetett egy tűzleheletet, valamint tűzellenállást.

Az események középpontja a falu, ahol jó fantasy-szokás szerint az árusok még a végveszély kapujában is drága pénzért vesztegetik portékáikat. Külön sátor áll rendelkezésre a fegyverek, páncélok, illetve gyógyító tárgyak megvásárlásához, de van egy bank is, ahol tárgyakat és pénzt tárolhatunk (ha elhaláloznánk, akkor ugyan folytathatjuk a kalandot, de a velünk levő cuccok elvesznek). Egy további sátor áll készenlétben a tárgyak azonosítására – amit érdemes sűrűn kihasználni, mert ezek a véletlen varázstárgyak igen erősek. A boltokba tehát melegen ajánlott eljárkálni, mert egy tárggyal később bármikor visszaugorhatunk a faluba, majd újfent a csatatérre.

Összesen nyolc világot kell feldúlnunk, általában 3-10 szintet bejárva. Az egyes szintek nagyon különbözőek lehetnek; van, amikor hatalmas labirintust kell bebarangolnunk, és van, amikor csak egyetlen szobát kell megtisztítanunk. A szörnyek a semmiből tűnnek elő, egyszerre legfeljebb öten szakadhatnak a nyakunkba. Érdekes, hogy a szörnyek csak akkor sebeznek, ha éppen támadnak – azaz simán átgyalogolhatunk rajtuk, bármiféle káros hatás nélkül.

A Shining Soul meglehetősen egyszerű játék lett, szinte csak az A-gombot kell nyomkodnunk; ám mégis elég élvezetes és magával ragadó ahhoz, hogy ne hagyjuk abba. Ráadásul végigjátszás után egy nehezebb fokozatot is kapunk, valamint akár négyen is nekifoghatunk a kalandnak – ilyenkor aztán végképp a Diablora hasonlít a program. Ugyan a Golden Sun folytatása várhatóan minden tekintetben jobb lesz, de amíg az megjelenik nálunk, addig kellemesen eltölthetjük ezzel is az időnket.

GRAFIKA	80	81
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	85	









ZSEBHÍREK

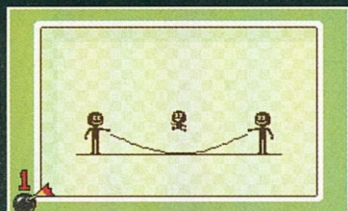
Shining Soul 2
Az első részről ezeken a lapokon olvashatod véleményünket, de már nincs messze a folytatás megjelenése sem. A játékmenet nem tér el lényegesen az eredetitől: a harc továbbra is valós időben zajlik, de ezúttal többféle karaktert kreálhatunk. Szintén a harchoz kapcsolódik, hogy ezentúl lehet már tárgyakat dobálni. Az egyjátékos-módban nagyobb szerepe lesz a történetnek és a mellékküldetéseknek, és fejtörők is megjelennek, amivel változatosabbá akarják tenni a programot – mondjuk ez rá is fér. A grafika marad ugyanolyan stílusú, viszont a bejárható területek mérete a négyszeresére növekszik.



Golden Sun: The Lost Age
A Camelot és a Nintendo szuperjátéka Japánban már régebben megjelent, de az angol nyelvű amerikai kiadás csak áprilisban készül el (Európát tekintve még hozzávetőleges dátumunk sincs). A sztori természetesen folytatódik, de más karakterek lesznek a középpontban. Felix, Jenna, Piers és Sheba mind más elemhez kötődnek, és így egyedi képességekkel bírnak. Várhatóan lesznek más játszható karakterek is, hiszen összesen hét különféle elem(ental) található a programban. A GS első részében meglevő állásunkat átmásolhatjuk a Lost Age-be is, ekkor fejlettebbek lesznek a karakterek, ráadásul új helyszínek is megnyílnak. Ha időben ideér a mi példányunk a tengerentúlról, akkor már jövő hónapban tesztelhetjük!



WarioWare Inc.: Mega Microgames
A Nintendo talán élete legidiótább játékát alkotta meg a WarioWare-rel. A játék teljesen egyedi, ugyanis több, mint 200 mini-játékot próbálhatunk ki benne. Ezek legfeljebb öt másodpercig tartanak (!), és tízes-húszas sorozatokban érkeznek. A grafika NES-szintű, de az öt másodperces limit miatt nem is lesz idő ezzel foglalkozni, sokkal fontosabb lesz rájönni a tennivalókra (utasításokat nem kapunk). Általában a megfelelő időpontban kell megnyomni a gombot (pl. el kell kapni egy zuhanó botot, át kell ugrani egy krumplit), de van, amikor ki kell húznunk az öt szekundumot (pl. motorral kell kerülgetni a kamionokat, kapussal kivédeni a tizenegyeseket).



SONIC ADVANCE 2

Sonicéne má' a havernak, hogy ezt vegyük meg!

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Sonic Team és Dimps

Mivel az előző GBA-s Sonic elképesztő siker lett (eddig jóval több, mint félmillió kelt el belőle) nyilvánvaló volt, hogy elkészül a folytatás (nyilván senki nem fog rajta csodálkozni, hogy már készül a harmadik rész is).
A SA2 természetesen a régi 2D-s Sonic-szisztéma alapján készült: (szuper)Sonicus sebességgel kell végigszáguldanunk a pályákon, miközben a lehető legtöbb aranygyűrűt kell felszednünk. Ezek egyfajta pajzsként működnek: ha ráugrunk egy tüskesorra, vagy hozzáérünk egy ellenfélhez, akkor minden nálunk levő gyűrű kiszabadul zsebünkből. Ha úgy kapunk be találatot, hogy nincs nálunk egyetlen gyűrű sem, akkor veszítünk egy életet, és ilyenkor lehet elölről kezdeni a pályát. Minden világban három szint vár ránk, melyek közül az utolsó mindenhol egy főellenfél. Ezek legyőzése meglehetősen nehéz, köszönhetően annak, hogy minden ilyen harcban rohannunk kell a járműben menekülő Robotnik után (ki más is kavarhatná a matériát) – ez azért okoz gondot, mert emiatt nehéz kiszámítani az ugrások nagyságát.
Sonicon kívül másik négy karakterrel is nekivághatunk a kalandnak. Az elsőként kiszabadított Cream teljesen új kreáció, először ebben a játékban szerepel. Ez a nyuszi nem csak rövid ideig lebegni tud fülei segítségével a levegőben, de az általa nevelgetett Chaot hozzávághatja az ellenfelekhez. A többiek mind ismerősek: Knuckles a



függőleges falakat is megmássza, Tails hatalmas távolságokat tud a levegőben siklani, Amy pedig óriási kalapácsával pusztít (őt csak akkor kapjuk meg, ha a másik négy karakterrel végigvittük a programot).



Két fontos újítás kapott helyet a Sonic Advance 2-ben. Az elsőt a speciális gyűrűk jelentik: ezekből minden pályán hét található, általában eléggé elrejtve. Ha egy helyen megtaláltuk az összeset, akkor egy bónusz menet jön, amivel megnyerhetünk egy Chaos Emeraldot. A másik új dolog az R-rel előhozható trükk-mozdulat. Ha a felfelé iránnyal együtt nyomjuk, akkor nagyobbat ugorhatunk, ha a lefelé iránnyal együtt, akkor pedig azonnal megállhatunk ugrás közben. Ezek, valamint a különböző karakterek képességei segíthetnek minket a speciális gyűrűkhöz.
A pályák egyébként egész egyszerűen hatalmasak: csak küldjük előre a száguldó Sonicot, és lessük, ahogy a különböző alternatív útvonalak elsuhannak mellettünk. Az egész pályát felderíteni órákig tarthat; igaz, ha akarjuk, akkor pár perc alatt átfuthatunk rajtuk. A grafika csodálatos és a sorozathoz illően igen gyors – és még a zene is könnyedén elviselhető.

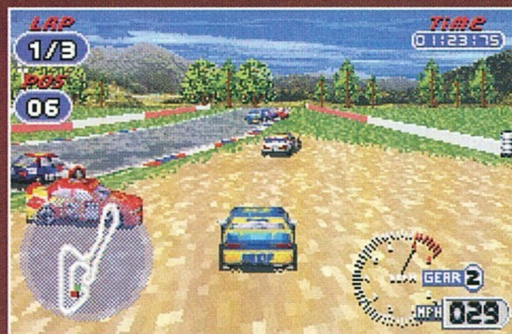
GRAFIKA	95	90
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	85	

TOCA WORLD TOURING CARS

Száguldás a V-Rally nyomában

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Spellbound

Pár hónapja jelent meg a Touring Car-sorozatot bemutató játékszéria negyedik része PS2-re, amit cirka fél éves késéssel követtek az Xbox- és GBA-változatok. A minden régióban más néven futó program különlegessége – a fantasztikus törésmodellen kívül – az, hogy nem csak a szokásos futamokon, bajnokságokon indulhatunk, hanem immáron akár hősünk életébe is beleszólhatunk: egy egész jól kidolgozott karriert játszhatunk végig, miközben a hangsúly azért a versenyzésen maradt.
Sajnos a GBA-átiratból ez teljes egészében kimaradt, és bizony ez igen rosszul esett. Igazából nem is értem, hogy miért történt így, hiszen technikailag meg lehetett volna oldani (persze nem 3D-s karakterekkel, de állóképekkel biztosan). Valami nagyon csökevényes maradéka azért megmaradt ennek a megoldásnak, mert nem csak annyi lesz a feladatunk, hogy induljunk X különböző bajnokságban, hanem az egyes – valódi – autógyárak és versenycsapatok különböző feladatok elé állítanak minket. Néha bizonyos idő alatt kell megtennünk egy kört, de megesik, hogy egy bajnokságban kell megfelelően teljesítenünk (ez is változatos: van, amikor bizonyos számú pontot kell összeszednünk, de néhány gyár a futamok felében dobogós helyezést vár el, míg másoknak az is elég, ha egyszer győzünk). Ráadásul a programban szereplő három régióban (Amerika, Európa és Japán) is eltérő felépítésű feladatokkal találkozhatunk.
A program a „felnőtt" konzolokon szinte tökéletes sérülési rendszerével, illetve meglehetősen élethű irányíthatóságával hívta fel magára a figyelmet – sajnos az átirat elkészítése során ezeket eléggé megtépázták. Amennyiben nagy sebességgel rongyolunk neki a falnak, egy sematikus ábrán nézhetjük meg, hogy a kocsi mennyire sérült – ez viszont csak sok ütközés után hat érezhetően a járgány viselkedésére. A realisztikus irányítás a GBA hardveréből – egyrészt a processzor lassúsága, másrészt pedig az analóg karok hiánya – következően lehetetlen, de a készítők ennek ellenére nem vallottak szégyent: néha egész élethű, ahogy ellenkormányzással megfogjuk a kocsit, vagy ahogy kifékezünk egy ellenfelet. A gépi ellenfelek egyébként egész okosak lettek: amikor csak tehetik, bevágnak elénk és megpróbálnak mindig legyőzni minket – ami aztán sokszor oda vezet, hogy a kanyarban a hétfős brigád egy emberként száll el.
A grafika a V-Rally-hoz képest csak jó közepes – de magáról a játékról is elmondható ugyanez. Ez viszont egyben azt is jelenti, hogy a ToCA a második legjobb autószimulátor a kézikonzolok világában, ami azért nem kis szó.





GRAFIKA	80	86
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	90	

THE LOST VIKINGS

Amikor a vikingek menekülnek

Kiadó: Vivendi Universal **Fejlesztő:** Mass Media



Tizenegy éve jelent meg először a Lost Vikings, a Silicon & Synapse nevű fejlesztőcsapat utolsó programjaként (a kiadó az Interplay volt). A banda nem széledt szét – a S&S romjain megalapították a Blizzardot, és mára már a világ egyik legtöbb nyereséget hozó fejlesztőivé léptek elő.
A tizenegy éves évforduló megünneplendő újra kiadták a programot, hogy a lefedett platformok végeláthatatlan sorába felsorakozzon a GBA is. Az átiratban csak nagyon kevés dolog változott meg, például a szélesvásznú képernyő miatt a tárgylistát külön gombbal nézhetjük meg. További változás – és milyen dicséretes! – hogy az állás eltárolását nem jelszavakkal oldották meg, hanem a kártyára lehet menteni, ráadásul hat hely áll ehhez rendelkezésre. A fenti két dolog felett csak az irányítást írták át, és pár kisebb jelentőségű programhibát iktattak ki.
A Blizzard klasszikusában három viking harcos felett vehetjük át az irányítást. Erik, Baleog és Olaf békésen alszanak falujukban, valahol Norvégiában. Felébredésük viszont már fényévekkel arrébb következik be, ugyanis egy Tomator nevű űrlény elrabolta őket, mégpedig azért, hogy állatkertjében (bár az „élőlény-kert" kifejezés talán pontosabban illene erre a létesítményre) mutogassa őket. Hőseinknek ez persze nem tetszik, ezért megpróbálnak elszökni.



Ehhez hármójuk egyedi képességeit kell kihasználnunk; mind a 35 pályán az a cél, hogy eljuttassuk őket a pályavégi Exit felirathoz, vagy teleporthoz. Amennyiben akár egyikük is elpusztul, akkor ez egyrészt nagy valószínűséggel nem fog sikerülni, másrészt meg úgyis buktuk a próbálkozást, mert továbbjutni csak teljes létszámmal lehet.
Baleog a harcos a csapatban: karddal, illetve nyíllal vágja/lövi le a különféle lényeket. Említést érdemel, hogy a nyílvesszők a kapcsolókat is átállítják. Olaf egy bazi nagy pajzzsal van felszerelve, ezt maga elé tartva minden támadást hárítani tud, származzon az egy lézerágyútól, vagy éppen egy dinótól. A feje fölé tartva a pajzsot vitorlázik a levegőben. Erik a leggyorsabb a srácok közül, és ugrani is csak ő tud (Olaf pajzsáról magasabbra). Váltani bármikor lehet közöttük, és az együttműködés elengedhetetlen is lesz, hiszen csak így tudjuk kiiktatni a szörnyeket, átváltani a kapcsolókat, összeszedni a tárgyakat. Pompás kis játék ez a Lost Vikings, sokat kell benne gondolkodni, de az ügyességünknek is nagy szerepe lesz. Kár, hogy nincs benne háromfős többjátékos-mód, az igazán király lett volna!

GRAFIKA	65	81
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	80	

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Elrontott konstrukció

Kiadó: SEGA **Fejlesztő:** SEGA Rosso



A SEGA fantasztikus játéktermi gépét egyszer-kétszer már átírták konzolra (mindkétszer Saturnra), de ez az első eset, hogy egy hordozható gép képernyőjén is megjelenik a sorozat ismerős logója. A játék doboza számos jóval kecsegtet: 3D-s, poligonokat használó grafikus motort, rengeteg rejtett dolgot és négyfős többjátékos-módot ígérnek.
A rutinos játékos persze nem dől be az ilyen áradozásoknak. Lássuk az első pontot, vagyis a grafikát. Nos, háromdimenziósnak tényleg 3D-s, és poligonokat is találunk. Ennek ellenére a látvány meglehetősen lelombozó, mert borzasztóan pixeles minden! Nem tudom, hogy miért használták ezt a motort, mert a SEGA Rally így annyira ronda lett, hogy az már magát a játszhatóságot is befolyásolja. Azon túl, hogy minden – de különösen a pályát szegélyező fák és hirdetőtáblák – egyszerűen bűn rondák, a távoli tereptárgyak átlátszanak a házakon, illetve a dombokon. A városi pályán például látszólag egy csomó fa lóg be az útra, pedig jóval odébb vannak. Ilyen bakik előfordultak kedvenc vesszőparipámban, a V-Rallyban is, de ott nem ilyen sűrűn, és nem ilyen durván.
Maga az autók irányítása nagyon könnyű, megpördülni sosem sikerült, és még padlógázzal is be lehet venni a legélesebb kanyarokat. Ha mégis elhibázunk egy kanyart, az nem a realisztikus viselkedésnek „köszönhető", hanem a korlátozott látótávolságnak, valamint a kanyarokat jelző



táblák rossz időzítésének: másodpercekkel a kanyar előtt kapjuk az értesítést, és ezért nagyon kell koncentrálni, hogy megjegyezzük az irányt. A kocsik egyébként nem sérülnek és a pályákban sem lehet változásokat előidézni (a ToCA-ban például elsodorhattunk bójákat és a kanyart jelző táblákat, melyek aztán az egész futam alatt az aszfalton is maradtak), az viszont értékelendő, hogy kétféle nézőpont is van; igaz, a követős kamera mellett sajna nem műszerfalas belső nézet van, hanem a lökhárítóra szerelt kamerán keresztül követhetjük az eseményeket. Bár a táj értékelhetetlenül fest, legalább a kocsikat rendesen megcsinálták; szép a festésük is, és kellőképp hasonlítanak az igaziakra.
Ami az extra dolgokat illeti, van egy jól sikerült Time Trial-mód (a legjobb időnket követő szellemautóval!), illetve megvásárolható kocsik, pályák és még pár digitalizált kép is a előző részekről, automatákról. Pénzt a futamok után kaphatunk, illetve részt vehetünk pénzgyűjtögetős versenyben is, ahol egy távirányítós kisautóval kell minél többet harácsolnunk.
A multiplayer-módhoz mindenkinek kell egy kártya, úgyhogy ezt nem próbáltuk ki. Sajnos hatalmas csalódás volt a program, amely kétségtelenül a leggyengébb a mostani SEGA-triónkból.

GRAFIKA	50	61
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	75	

ZSEBHÍREK

Donkey Kong Country
A Rare távoztával a Nintendo saját kézbe vette a Donkey Kong-játékok fejlesztésének feladatát. Ebből az első a SNES-re majdnem tíz esztendeje megjelent Donkey Kong Country lesz. A fantasztikus grafikájú platformjáték (az eddig kiadott képek az új részből kicsit gyengébben néznek ki, mint a régi SNES-es változat) több millió példányban kelt el, és jószerivel a Mario 64 megjelenéséig a Yoshi's Island mellett ez volt „AZ" ugrándozós játék. Az átiratban lesz pár változás: pályák közben is bármikor menthetünk, a jó teljesítménnyel különböző képeket nyithatunk meg, és még több játékos számára játszható mini-játékokat is pakolnak a kártyára.



Új szín
Korábbi számainkban már beszámoltunk néhány speciális kiadású GBA-ról, és most itt van az első limitált kiadású, különleges színű GBA SP is. A Pokémon Ruby/Sapphire egyik kezdő Pokémonjának, Torchic-nak dedikált gép teljes egészében narancssárga színben „pompázik", és a tetejébe a kis lény sziluettjét is belegravírozták. Mivel csak a tokiói Pokémon Centerben kapható, nem valószínű, hogy nálunk egyhamar feltűnne...



Dragon Quest Monsters: Caravan Heart
A Square Enix elég sok játékot készít mostanában GBA-ra, ezek közül az egyik a DQM harmadik része lesz. Egy RPG-t kell elképzelni, ahol a DQ2 térképén kell egy három kocsiból álló karavánt végigkísérnünk. Természetesen rengetegen akarják a gondjainkra bízott kincset megszerezni, és lesz sok mellékküldetés is. A három kocsiban legfeljebb 12 harcosunk lehet, az embereket 20 kasztban nevelgethetjük, de a sorozat eddigi részeihez hasonlóan elfoghatunk, nevelhetünk és felszerelhetünk szörnyeket is.



007 NIGHTFIRE

Az új Bond már nem a régi

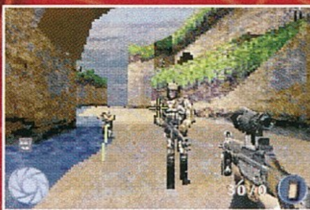
Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** JV Games

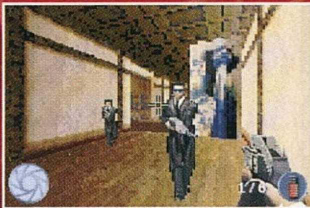
Bármiféle előzetes hírverés nélkül jutott el hozzánk az EA James Bondos programjának GBA-verziója, előzetesen még képeket sem adtak ki a programból. Érdekes, hogy a kiadó pont azt a JV Games-t választotta fejlesztőül, akik anno elkészítették az első FPS-t, a borzalmasan ócska Backtracket a gépre.

A játék sajnálatos módon nem a Nightfire konzolos, hanem a PC-s verziója alapján készült, aminek egyenes következménye, hogy nincsenek autós részek. Ez kissé érthetetlen, mert néhány – akár átlagos színvonalon – megvalósított vezetős pálya is feldobta volna a programot. Maguk a pályák ismerősek lesznek, hiszen azok között nem volt túl sok különbség, de azért jócskán egyszerűsíteni kellett az alaprajzokon, hogy minden beférjen a GBA piciny memóriájába.

A fejlesztők egy teljesen 3D-s motort alkottak (a kisebb tereptárgyak és az ellenfelek persze csak sprite-ok), nem pedig olyan kamu 3D-s megoldásokat alkalmaztak, amiket mondjuk a Doomban vagy az Ecks vs. Severben láthattunk. Ennek köszönhetően egész nagy pályákat járhatunk be, amelyekben néhány nagy nyitott tér is megtalálható – például amikor a parton kell lövöldöznünk. Igaz, ezzel az is együtt jár, hogy nem tudtak olyan részletes textúrákat kreálni, ráadásul a játék képfrissítésével is akadnak problémák. Ha már három-négy ellenfél van a képernyőn, akkor elég érezhetően erőlködik a kis masina. Ellenben a zene és a digitalizált hangok ott vannak a legjobbak között, ezért külön gratuláció jár!

Számomra meglepő volt, hogy míg a szuperkém konzolos kalandjában szinte semmi szükség nem volt lopakodásra, addig itt a játék felétől kezdve ez elengedhetetlen lesz. Sokszor kell majd rejtőznünk, kivárni, amíg az őrök elvonulnak, és bizony ez elég idegesítő. Ez nem magának a lopakodós stílusnak köszönhető, hanem az irányítás nehézkességének. Erről persze nem a fejlesztők tehetnek, hiszen nekik is abból az öt gombból kell élni, amire kioszthatják az egyes tennivalókat (a Start ugye a menüt hozza fel, azzal nem számolhatunk). Ezért aztán néhány akcióhoz – mint például a felugráshoz vagy a fegyverváltáshoz – gombkombinációkat kell használnunk. Szintén komoly gondot okoz majd a manuális célzás, amire azért van szükség, mert a legkisebb mértékben sincs célzásrásegítés a játékban. A másik nagy baj, hogy nem kapunk visszajelzést arról, hogy eltalálták minket – csak a sarokban levő kijelzőn fogy az életünk, de erre elég nehéz folyamatosan figyelni. Ha FPS-ről van szó, akkor mind a mai napig a Doom 2 a király, és ezen sajnos a Nightfire sem tudott változtatni.









GRAFIKA	80	68
HANG	90	
SZAVATOSSÁG	60	

MEGAMAN & BASS

Újabb választás előtt állunk

Kiadó: Capcom **Fejlesztő:** Capcom





A jó öreg Mega Man már nem egy mai gyerek, hiszen a kis kék fickó tavaly töltötte be 15. születésnapját. Talán ennek az apropójából adta ki a Capcom ezt az epizódot, amit mi, Japánon kívül élők sosem próbálhattunk ki. Ez a program ugyanis ott öt éve már megjelent Super Famicomra, Rockman & Forte néven (nem semmi, hogy akkor még készültek programok erre a gépre – az N64 ugyanis már két éve piacon volt). A játék ezúttal a klasszikus, oldalról scrollozós akcióprogram, nem pedig RPG, mint az eddigi GBA-ra megjelent Battle Network részek. Mint ahogy az a címből is kiderülhet, nem csak a páncélos figurát irányíthatjuk, hanem Basst is, aki inkább a vörös színt kedveli, és a kézikönyv szerint rendkívül gonosz. Ebből mondjuk a játékban nem sok jön át, hiszen a sztori ugyanaz, bármelyik hőst választjuk: a magát szerényen csak Kingnek nevező robot feltöri a robotmúzeum adattárát, és az így megszerzett „receptekkel" létrehoz egy hatalmas sereget. Természetesen őt kell lepofoznunk, és az sem árt, ha visszalopjuk a King által elcsórt, a robotok információit tartalmazó CD-ket. Ezekből egyébként kereken száz van elszórva a tucatnyi pályán; és ugyan közvetlen hasznunk nem származik belőlük, de az igazi játékos persze nem elégszik meg 100%-osnál gyengébb teljesítménnyel.

A két figura eltérő képességekkel bír: Mega Mannél az ismerős lehetőségeket találjuk – fel tudja tölteni a fegyverét, valamint be tud csusszanni a szűk helyekre is (le+ugrás). Bass ezzel szemben képes dupla-ugrásra, és fegyverét sorozatlövő üzemmódban is tudja használni. Mivel így talán túl erős lenne (a dupla-ugrás nagyon hiányzik Mega Mannél!), fegyverének sebzését levették és a páncélja is gyengébb, azaz többet sebződik egy bekapott lövedéktől. Általában elmondható, hogy Bass-szal könnyebb eljutni a pályák végén terpeszkedő főellenfelekhez, viszont őket legyőzni már sokkal nehezebb. Ez persze nem csak rá igaz, hanem úgy általában az egész játékra: a pályák tele vannak azonnal ölő akadályokkal, a főellenfelek pedig minden képzeletet felülmúlóan szemetek. Már legalább hat órát beleöltem a játékba; mégis, jócskán az elején tartok (így ugyan a játékidő meglehetősen hosszú, a szavatosságot mégsem dicsérhetem, mert az embert próbáló játékmenetnek köszönhetően a legkitartóbbak kivételével mindenki a falhoz fogja csapkodni a GBA-t).

A grafika elég puritán, főként a hátterekre van panaszom; maguk a hősök, illetve a ránk támadó lények nagyon szépen vannak animálva, bár némelyik igencsak bárgyún néz ki – a rózsaszín robotnyúlon a mai napig nem tudtam túltenni magam…





GRAFIKA	70	71
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	50	